电脑应用和娱乐的第一选择

总第182期

大众软件®

21

Popsoft



2004年

半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P43/60

2004 DVD烧录百科全书

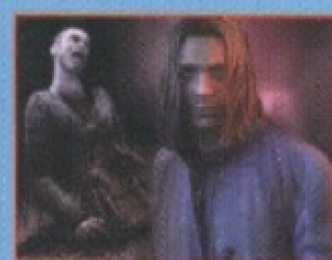
DVD刻录技术与产品现状怎样？主流DVD刻录机性能、稳定性和兼容性究竟如何？怎样选购DVD刻录盘片？如何刻录DVD数据、视频、音乐和复合媒体光盘……《DVD烧录百科全书》在手，一切问题迎刃而解！



P114

双雄会：TGS VS ChinaJoy

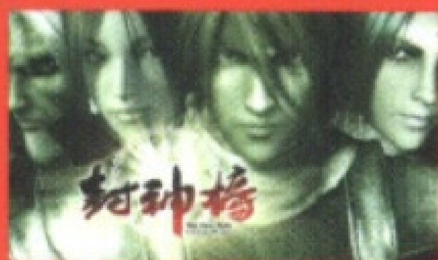
2004年东京电玩展和ChinaJoy两大展会分别在9月底到10月初的时候举办，两大展会的差距与区别究竟在哪里？我们不妨通过这篇专题来一探究竟。



P157

寂静岭4——密室

这是一款即便通关之后都还需要深思的作品。记住，在这款游戏中你的目的并不是为了杀怪物。



随刊赠送金山《封神榜》公测账号

ISSN 1007-0060





民族网络游戏工程百强之一
青少年网络协会推荐原创网游
封神榜账号： FSPM0770482
密码： ybqqjyve
封神仙子 影视明星：高圆圆
游戏学院
Game College
游戏学院招生火爆中，详情请登录游戏学院网站：www.gamecollege.org
游戏学院为金山公司指定人才教育培训合作伙伴.

China Information World

中国计算机報

www.ccidnet.com

百万IT专业读者 20年的选择

创刊于1985年，每周双刊，七大版面。周一出刊:《要闻》、《中国信息化》、《产品与应用》、《网络与通信》《软件与服务》、《渠道与市场》，周三出刊:《i周刊》,全面覆盖IT产业、行业应用及个人消费市场。

“20周年订报嘉年华”

活动说明：

■ 为庆贺创刊20周年,答谢广大读者，凡订阅2005年全年《中国计算机报》的读者，即可参加“20周年订报嘉年华”活动。

■ 每订阅1份可任选价值150元的礼品组合，礼品分为

超值精品（价值50元）鼠标、键盘、耳机、在线杀毒卡、玻璃鼠标垫
数码激情（价值100元）鼠标、键盘、耳机、音箱、摄像头
时尚魅力（价值150元）鼠标、U盘、音箱、CF卡、CD-ROM
精致生活（价值200元）摄像头、U盘、音箱、声卡、手写笔
完美体验（价值300元）鼠标、游戏杆、MP3、刻录机、电子词典
绝对经典（价值400元）打印机、录音笔、扫描仪、刻录机、MP3

例如：订阅一份2005年全年《中国计算机报》，您可选择三种价值150元的礼品组合之一：A 价值150元礼品一款 B价值100元礼品一款＋价值50元礼品一款 C价值50元礼品三款。以此类推。

■ 本次活动截至日期为2005年1月15日，请您于截至日期前将邮局订阅收据原件及订阅回执单寄到报社（以寄出邮戳为准）

■ 邮寄地址：北京市海淀区紫竹院路66号赛迪大厦18层中国计算机报社发行推广部（信封正面注明“20周年订报嘉年华”字样） 邮编：100044

■ 活动详情敬请关注2004年66期至89期的《中国计算机报》，或拨打发行热线咨询。

■ 发行热线：北京010－88559888 上海021-63609657-117 深圳0755-83782360
西安029-88231769 沈阳024－23960217－604
广州020-87542809
成都028－66168880

邮发代号1－132
全年98期 定价147元
（各地邮局均可订阅）



礼品以实物为准，本次活动最终解释权归中国计算机报社所


共舞爱的激情

大众软件 Popsoft 10周年订阅大放送

WWW.POPSOFT.COM.CN

在本社订阅全年杂志可享受如下赠品之一：



方案一：大众软件T恤衫
（编辑全体签名）1件



方案二：金山毒霸套装
（含词霸）1套



方案三：大众软件笔记本
（编辑全体签名）1本

在本社或邮局订阅半年或全年杂志可享受如下优惠：（每项1人仅限1套）



方案A：送漫步者H300立体耳机



方案B：送昂达时尚卡通摄像头



方案C：送新贵鼠标键盘套装



方案D：送新贵手写板



方案E：送爱国者128M闪存



方案F：送昂达128M MP3

10周年订阅大放送

2005年将是《大众软件》创刊10周年，为感谢广大忠实读者，凡订阅2005年《大众软件》半年或一年的读者，即可参加“10周年订阅大放送”活动，详细办法如下：

请您在订阅回执单上注明订阅时间和选择礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，送完为止。礼品将在2005年3月1日前全部寄出。

邮寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮编：100036　信封封面请注明“10周年订阅大放送”活动
咨询电话：010-88118588-8000

凡在我社直接订阅半年或一年的读者，将直接成为《大众软件》读者俱乐部会员。会员将享受如下服务

1. 定期为俱乐部成员提供价格优惠的商品。
2. 定期为俱乐部成员免费赠送游戏点卡或软件。
3. 不定期为俱乐部成员赠阅最新产品宣传品及行业资讯。
4. 不定期为俱乐部成员提供游戏客户端或游戏海报。
5. 优先采纳俱乐部成员提供的优秀稿件，稿酬优厚。
6. 优先参加大众软件杂志十周年活动及相关活动。
7. 全年订阅价为人民币163.20元，半年订阅价为人民币81.60元。
8. 请将汇款单复印件和订阅回函表(复印件有效)一同寄到我社。
9. 如需参加优惠购买活动的读者，请将相应邮购款一同汇到我社。
10. 如需挂号或其他特殊邮寄方式请将款项一同寄到我社。
11. 请勿在信中夹寄现金，如因此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 □　24小时到达汇款 □　4小时到达汇款 □　即时到达汇款 □
附加种类：入账 □　邮购 □　附言 □

用户填写：
收款人姓名 大众软件杂志社　汇款金额(小写) ¥16320
收款人地址（或开户局及帐号）北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址 北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名 张XX　邮编 100000

附言：订阅2005年全年《大众软件》杂志

邮局填写	汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

经办员：　复核员：　检查员：

填写本单前请阅读背面用户须知，您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。


IECE
2004

金秋的桌面橙色风暴 Orange Desktop

文/崔崔

送走火热盛夏，邂逅橙色金秋，生活在繁忙、嘈杂和奔放的动感都市中，时尚的我们每天都在体验着科技带来的精致生活。天气渐凉，与冷冰冰的白色显示器、白色机箱、白色鼠标、白色……相伴，你是否感到了一丝寒意？

有没有想过为你的爱机换上一身新装？

蓝色？也够“冷”的。

银色？纯粹的银色太耀眼了吧，看久了会不会出现“审美疲劳”？

黑色？看上去也许蛮酷，但缺乏活力，时间长了不免有些压抑。

绿色？别逗了，想把你的桌面变成“绿化带”？

为何不试试热情奔放，富有青春活力和时尚气息的橙色呢？为你的电脑、外设和数码设备增加几分橙色气息，桌面也会变得灵动起来！



爱国者 MOWFBO “极光鼠”

轻盈的身材嵌着两只小眼睛，俨然就是一只活灵活现的橙色“甲壳虫”。它采用安捷伦H2000光学引擎，工作状态下“极光鼠”的尾部会发出耀眼的红光，灼灼生辉，在夜间使用尤为漂亮。



橙色“猫咪”——NESO I-MII液晶显示器

酷似猫咪的新颖卡通造型，显得可爱而又活力十足。对了，它的小耳朵和嘴巴里还藏着一套微型音箱和麦克风哦。每天面对这样一只俏皮的橙色“猫咪”，心情也会活泼起来。



极光钻石珑——HD770 II

怎么，你还是更青睐“珑”管？这台用橙色调装点的“极光钻石珑”拥有靓丽时尚的外形，采用优美的流线型设计，动感十足，完全没有传统白色外壳显示器的那种刻板和冰冷感觉。



“清风明月”——青瓦机箱

箱如其名，原本司空见惯的“科技白”配上靓丽的橙色边条，顿时显得清爽而有活力。这款机箱的内部五金材料采用防伤手的全折边工艺，手拧螺丝设计，拆装非常方便；并提供了标配前置USB、音效输出和自动CD门，美观而又实用。



BenQ Joybee DA12

精巧迷你造型的MP3，小而多能（WMA、FM收音、录音）人性化设计，操作简便。

“智能王”——多彩机箱

这款“智能王”系列的机箱采用时尚前卫的造型设计，银白色的箱体中间镶嵌着一块超大的橙色LCD显示屏，它不但能给人带来视觉享受，还可实时显示和监测机箱内部包括CPU等关键部件的温度、风扇转速、各种驱动器的运行状态等等，让用户直观地了解机箱内部的运行情况。通过机箱中间闪动的“橙色地带”，内部部件的动感脉搏尽在掌握。





简约精灵——罗技迷你星貂

采用左右对称设计的迷你星貂拥有多种可选色彩，除常见的黑、白、灰之外，罗技也启用了鲜艳的橙色调，乳白与橙色的组合既显得简约大方，又有几分温馨的感觉。它的底部还巧妙地设计了一个绕线槽，可将USB线及接口放进去，携带起来也显得干净利落。



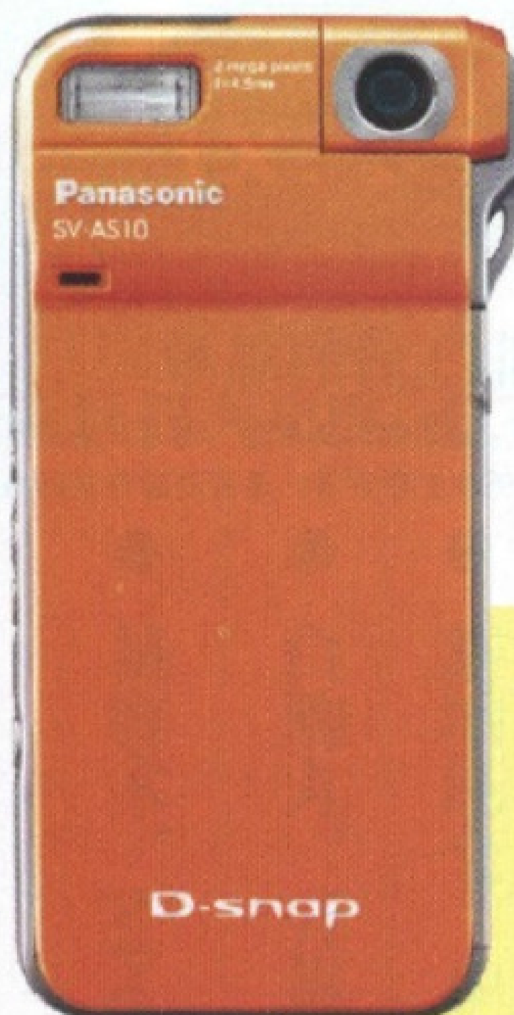
QQ电脑眼

这款海天地的增强版QQ电脑眼也采用了活泼的橙色调，全玻璃镜头，35万像素，具备手动调焦功能。



网眼丫丫

网眼丫丫是一款38万像素的摄像头，水滴形外型非常讨人喜欢。它采用鲜艳的橙色作为主色调，银色信号线从微微翘起的尾部伸出，底座下部围有一圈银色护边，加上顶部的Y形“天线”造型（天线底部的彩色LED灯工作状态下会不断闪烁并变换色彩），趴在桌面上的它颇似一只来自未来的小宠物。



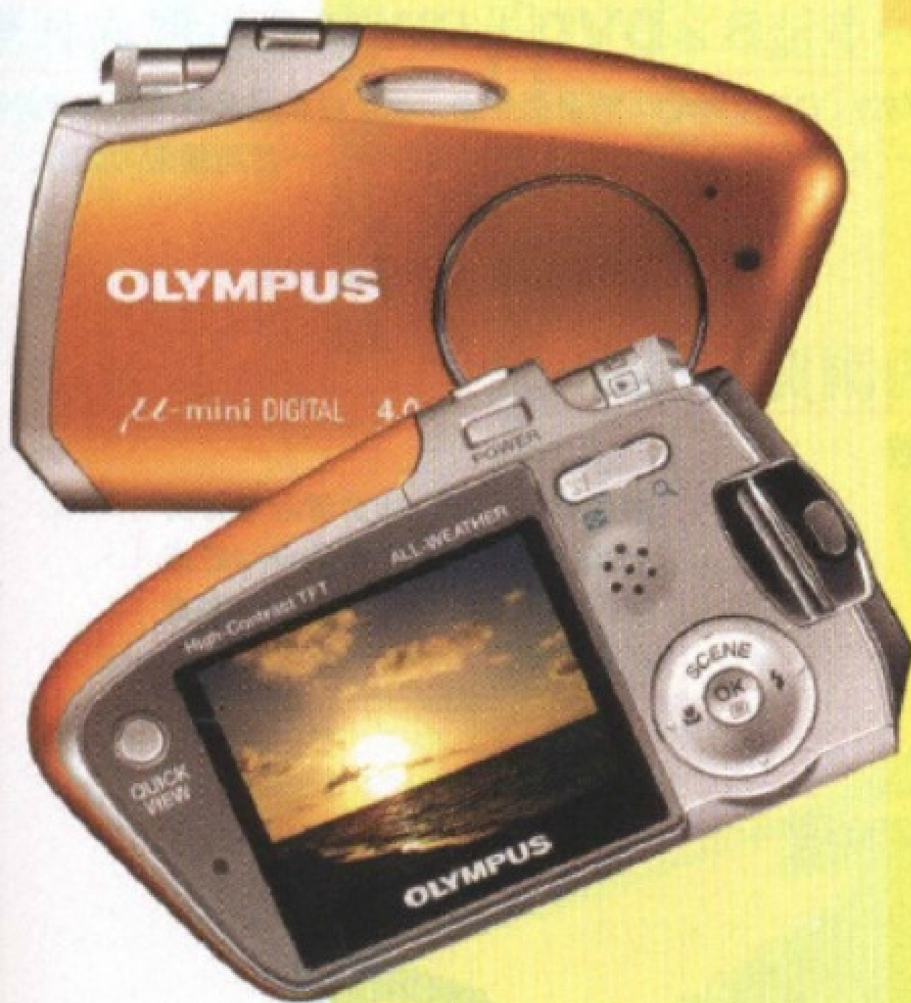
松下D-Snap数码相机

橙色的SV-AS10堪称科技与时尚的完美结合，它拥有号称全球最薄的机身（厚度仅有0.9cm），能提供200万（CCD）的拍摄能力，而且还可听MP3、录像、录音。它的1秒开机功能基本上可做到即开即拍，让你不会错过每个精彩镜头。这样一台活力四射的橙色数码精灵，无论放在桌上还是带着它出门旅行，都会为你更添几分时尚元素。



西门子M55和诺基亚5210

很经典的两款手机，均有个性张扬的橙色版，M55更是拥有个性张扬的闪动炫灯。



前卫造型的奥林巴斯μ-mini

奥林巴斯μ系的超炫外观在这款μ-mini新机上得到进一步发挥，动感十足的外形，热情外向的橙色，加上400万CCD、1.8英寸液晶屏的配置，颠覆时尚概念也是理所当然。



GBA SP“火影忍者”橙色限量版

松下NV-GS50 DV





BenQ DA121

全功能MP3/WMA数字音乐播放器，橙色超炫外壳，蓝色LCD背光，显示经典魅力。



营造橙色桌面，Show出“动感地带”！

欲体验橙色蔓延 请登录www.m-zone.com.cn



主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
社　　长　高庆生
总　　编　高庆生

执行主编　王晨
编 辑 部　田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛
杨立 安昌健 何先进 朱良杰
专题记者　汪铁 郭都 张宇 李刚
王槊 杨旸
美术总监　祁津忆
本期责编　任然
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京和平门邮局3056信箱
邮政编码　100051

广 告 部　高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话　010-88118588-8000
传　　真　010-88135604
发 行 部　陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 扈晓玥 毛森
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者服务部　晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话　010-82634092
邮发中心　010-88118588-5006
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2004年11月01日
零 售 价　人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元





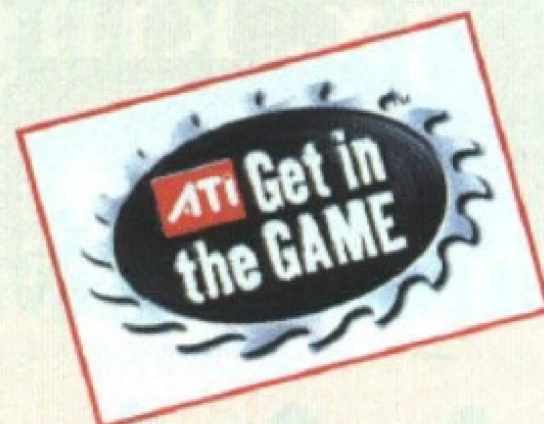


专题企划

2004年东京电玩展和ChinaJoy这两大展会分别在9月底到10月初举办。同样作为具备相当规模和相当影响的游戏行业大展，一个是老牌的游戏大国的行业展会，一个是新兴的网络游戏大国的展会；一个是电视游戏为主的商业大会，一个是网络游戏为主的展览大会；中国与国外的游戏行业的差距和区别究竟在哪里？中国游戏产业的未来向哪里发展，我们不妨通过这篇专题来一探究竟。

晶合通讯

前线地带



锋利的盾

如果你喜欢玩即时战略游戏，错过《罗马——全面战争》将让你后悔莫及！这不是危言耸听，但如果你一直在关注即时战略游戏市场，那么你会认同这样的观点，因为2004年最出色的即时战略游戏毫无疑问正是《罗马——全面战争》！

攻城略地

KONAMI的《寂静岭》终于出到了4代，《寂静岭4》讲述了一个男人救赎自己、自己的朋友、甚至自己的敌故事，从风格上来说，它更偏向于《寂静岭2》，并且继续保持了高水准的制作。即使你不是《寂静岭》系列迷，那么这次你也应该尝试一下了，因为《寂静岭4》在剧情上与前几作并没有直接联系，相信你会喜欢上它

在线争锋

游园惊梦

有字天书

FIFA 2005高级技巧／《劫难》杀怪心得／《1503梦幻新世界》城市建设心得／《三国志X》快速攻城法

《毁灭战士3》v1.1完美升级档／《冰球2005》补丁／《帝国争霸III》及《冰封王座》v1.17完美一次性升级所有版本通用傻瓜安装包／《运输帝国》游侠完美官方中文汉化包／《可汗——战争之王》补丁／《使命的召唤——联合进攻》补丁／《三国志X》（日文版）v1.034升级档／《星球大战——前线》补丁／《使命的召唤》v1.4版完美升级档／《罗马——全面战争》补丁／《战锤40000——战争黎明》补丁／《代号——装甲》补丁

《托尼霍克滑板2》秘技大全／《邪恶天才》

TOPTEN

东京电玩展、ChinaJoy、WCG总决赛、网博会，众多的游戏盛会集中在一个月内举办，使我本来想好好评说一番，但就在截稿之前，又有一条新闻从上海传来，使我改变了初衷。

应中华人民共和国国家主席胡锦涛邀请，法兰西共和国总统雅克·希拉克于2004年10月8日至12日对中华人民共和国进行国事访问。此次访问是对今年1月胡锦涛主席在中法建交40周年暨中国在法文化年高潮之际对法国进行国事访问的回访。

在法兰西共和国总统对中国进行国事访问之际，法国文化年在中国拉开了帷幕。100多场活动相继在中国各大城市举行，使中国人得以了解法国。法国飞行表演队访华、让-雅尔北京音乐会、法国印象派珍品展、“法国时尚100年”大型设计展等一系列大型活动出现在中国百姓的面前。

然而，在这其中还有一个重要的细节，可能被人们忽略了。它对于中国游戏行业而言，却是个无法忘却的瞬间。

新华网记者在10月12日从上海发回的新闻中这样写道：“没有会见、没有演讲，12日上午，法国总统希拉克度过了访问中相对轻松的半天。”

这轻松的半天是从12日上午9点半开始的……

中国**游戏史**上的瞬间

12日上午9点半，法国总统希拉克一行来到上海育碧（UBI）电脑软件有限公司。这家由法国育碧娱乐公司1996年在上海投资设立的外商独资公司的名字，对于我们的玩家来说，简直可用“耳熟能详”来形容。新华社发出的新闻中以生动的语言描述了希拉克访问上海育碧的一个精彩瞬间：“上海育碧即将推出一款单机游戏《分裂细胞——明日潘多拉》，游戏主角为完成重重任务，在奔驰的火车和呼啸的飞机上与对手厮杀。年过7旬的希拉克欣然拿起操纵板，试验这款新游戏。只见他瞪大眼睛，斜挑眉毛，表情认真而紧张，虽然水准不高。身边的摄影记者争相按动快门。”我们相信，这一幕会在中国游戏发展史上留下一笔。这是在中国的游戏企业第一次得到一个国家元首的参观，这使得希拉克总统在上海育碧度过的这个“轻松”的上午具有了深刻的象征意义。



法国总统希拉克正在听取上海UBI总裁戈翎女士的介绍

2004年是中法文化交流年。在希拉克总统短短一天半的上海之行中，特别参观了一家游戏软件开发企业，这说明游戏产业也是文化产业中的重要组成部分。游戏一直承载它特有的文化内容，在未来，它所代表和传达的文化内容会越来越多，这恐怕是这次希拉克上海育碧之行的第一个象征意义。



法国总统希拉克接见上海UBI的中国员工

希拉克上海育碧之行的第二个象征意义，相信和中国游戏产业近两年来的异军突起不无关系。固然，上海育碧是一家法商独资公司，但是在上海，具有影响力的法国跨国企业恐怕决不止育碧一家。像上海依视路光学有限公司，它是由已具有150年历史的法国依视路集团所建立的，2002年的总产值达20亿欧元。在上海建厂的法国拉法基集团也是具有170年历史的世界建材行业巨头。这样的企业还有很多很多，而希拉克对上海育碧的访问，应该说和中国新兴的游戏产业在中国经济领域创造的奇迹不可分割。



法国总统希拉克亲自试玩游戏《分裂细胞——明日潘多拉》

据新华社报道，希拉克总统亲自试玩的游戏《分裂细胞——明日潘多拉》中，那些在“奔驰的火车和呼啸的飞机上与对手厮杀”的场景，全部是由中国本土的游戏策划人和关卡设计师们原创的。经过几年的发展，上海育碧不再是人们想象中的“游戏分包加工厂”，它已经是一个可以完成从创意、开发到制作全部流程的国际顶尖游戏公司。所以希拉克上海育碧之行的第三个象征意义，是证明了中国已经具备了优秀的开发人才和开发能力。现在，我们需要的只是建立一个具备良好的产业结构和良性循环的国内市场环境。

我们是否可以期待着这一天的到来——我们的国家领导人有朝一日访问其他国家时，能够走访建立在那里的中国游戏企业。这一天也许遥远，也许并不遥远。

King@popsoft.com.cn

完成于记事本

微软发布2005年硬件新品

■本刊记者 龙猫



微软家用与零售产品事业部全球副总裁Lisa Brummel女士

2004年9月27日，微软公司在北京发布了包括8款键盘与鼠标在内的一系列外设新品。微软在这8款产品上应用了包括指纹识别技术和人体工学弧度设计在内的多种先进技术，将“舒适、便捷、便携和设计”4个方面作为此次的宣传重点。

此次发布的8款产品为：微软光学桌面套装指纹版（Microsoft Optical Desktop with Fingerprint Reader）、微软无线指纹鲨（Wireless IntelliMouse Explorer with Fingerprint Reader）、数码多媒体键盘专业版（Digital Media Pro Keyboard）、微软无线迷你鲨（Wireless Notebook Optical Mouse）、无线光学桌面套装舒适版（Wireless Optical Desktop Comfort Edition）、微软光学星光鲨（Microsoft Optical Mouse by Starck）、微软无线极动鲨（Standard Wireless Optical Mouse）和无线光学桌面套装标准版（Standard Wireless Optical Desktop）。微软公司家用与零售产品事业部全球副总裁Lisa Brummel女士出席了发布会并发表讲话。她表示，电脑技术一直保持一个快速发展的状态，电脑外设也应当随着电脑技术的发展而共同发展，但目前电脑外设却一直保持着中规中矩的设计风格，无法满足用户多种方面的需求。此次微软发布的新品针对用户需求，从“舒适、便捷、便携和设计”角度出发，希望带给更多用户更精彩的计算机体验。

对于此次微软重点宣传的“舒适、便捷、便携和设计”，Lisa Brummel作了如下解释。

便捷方面：首先，微软推出了具有指纹识别器的光学桌面套装指纹版以及微软无线指纹鲨，用手指轻触便可完成系统所需用户名和密码的输入及用户切换，免去记忆各种密码的麻烦。其次，微软此次专门针对中国市场，推出了带有“微软拼音”热键的数码多媒体键盘专业版和无线光学桌面套装舒适版。用户单击热键即可切换微软拼音输入法，并可实现“设置自造词”、迅速切换中英文标点、选择“汉字候选”等功能，提升了输入精确度和速度。再次，微软在无线光学桌面套装舒适版和数码多媒体键盘专业版等多款键盘上集成了图片缩放器，可实现图片缩放功能。

便携方面：微软推出了专为笔记本电脑设计的无线迷你鲨。无线迷你鲨外形小巧，内附嵌合式小型接收器，可嵌入鼠标底部，方便用户携带，并可同时关闭鼠标电源，延长电池寿命。


微软硬件新品发布现场体验。

舒适方面：此次推出的无线光学桌面套装舒适版，根据人体工程学原理，采用6度弧形键列，降低了用户双手的疲劳程度，并采用了柔软的皮革衬垫，使用户在使用时能更加舒适。

设计方面：微软与设计大师Philippe Starck联手打造了微软光学星光鲨鼠标。该鼠标采用半球形设计，一条宝石蓝/翡翠红透明滚线贯穿其中，在确保光学定位精准的前提下实现了出众的外观设计。

此外，微软还推出了价格相对低廉的无线极动鲨和无线光学桌面套装标准版，为用户提供了更具性价比的无线产品，让更多用户得以跨入无线之门。据悉，微软还将在近期发布具有蓝牙功能的高端键盘与鼠标系列以及更适合中国用户的相关产品。

半月聚焦

微软制定新的软件许可计划



微软拟调整软件授权计划

10月11日，有消息称微软正在制定新的软件许可计划，准备在向其它公司提供更多许可的同时，加大引进其它公司许可产品的力度，并进一步开放其软件相关的知识产权，实现由独享向开放的转变。微软知识产权和授权许可集团的业务发展主任大卫·基弗表示，微软将于两个月内宣布新的正式的软件许可计划。基弗称，微软每年投入到研发的资金高达70亿美元，但拥有的专利权却相对较少；微软将进一步加强专利申请方面的努力，预计04财年提交3000个专利申请。微软目前拥有5000项专利，其中3500项在美国，1000多项在欧洲。基弗同时承认，美国司法部的反垄断诉讼促使微软加强了开放步伐。

《电子签名法》亟待细化

本刊曾报道过《电子签名法》立法的消息。继全国人大通过《电子签名法》后，参与《电子签名法》起草、研讨、制定的多名专家表示，要使该法律更具有可操作性，在明年4月1日《电子签名法》正式实施前，规范电子认证服务为核心的实施细则是目前工作的重中之重。作为法律，《电子签名法》明确规定，我国将采用“政府主导型”并对电子认证服务管理作了框架性的规定，但目前电子认证服务管理具体主管部门尚不清楚。政府将如何对国内存在的70多家电子认证服务机构和已发的上百万张数字证书进行平稳过渡管理？如何规定电子认证服务的法律责任？本刊将继续关注。

行业关注

明基LCD荣获服务满意度第一品牌

近日，由中国质量协会用户委员会与计算机世界传媒集团联合主办的“2004中国IT用户满意度调查”结果揭晓，明基液晶显示器荣获“服务满意度第一”品牌。此次调研涵盖20 000家行业用户、30 000名消费用户，范围涉及31个省市，全面覆盖1～5级IT市场。此外，明基FP783液晶显示器荣获美国CES“最佳创新奖”，并凭借蝶翼底座的独特设

计，荣获2004年“工业产品杰出设计奖”（IDEA）高科技产品类铜牌，以华人品牌身份首度登上美国《商业周刊》（国际版）封面。

索尼举办专场街边秀



9月25日至26日、10月6日至7日、10月16至17日，索尼（中国）有限公司分别在上海、北京和广州举办了以VAIO笔记本电脑为主角的“创艺空间”专场街边秀。索尼公司用VAIO笔记本电脑把最新的数码世界带到人们身边，带到了街头。活动把一些在电影中才能看得到的高科技数码场景和特技展现出来，以互动的形式让消费者亲身体验数码的乐趣。

投资与合作

中国联通与全球IT巨头携手打造“掌中宽带”产业链



近日，中国联通和英特尔、惠普、IBM、联想及神州数码公司在北京签署了“无线上网联合推广”协议，以携手打造“掌中宽带”产业链。中国联通公司“掌中宽带”业务基于领先的CDMA 1X网络，自推出以来凭借其使用范围广、上网速度快、信号稳定不掉线、使用简便四大优势得到了广大用户的青睐。全球笔记本电脑领先厂商正是看中“掌中宽带”业务在中国无线宽带市场巨大的发展潜力，由此共同促成了此次共赢产业链的形成。签字仪式上，中国联通和英特尔联合宣布，随后惠普、IBM、联想等厂商推出或即将推出为“掌中宽带”业务度身定制的笔记本电脑——它们都全面支持英特尔迅驰移动计算技术和中国联通“掌中宽带”业务。

中国联想与法国布尔集团结成战略联盟

10月9日，法国IT巨擘布尔集团与中国联想集团共同宣布，将基于NovaScale系列服务器结成战略联盟，共同开拓中国服务器市场。联想-布尔联盟的合作将主要针对关键业务应用市场，例如商业智能（BI）、企业资源规划（ERP）、互联网安全应用服务以及高性能计算（HPC）。据悉，布尔将为联想提供基于Intel Itanium 2处理器和FAME（Flexible Architecture for Multiple Environments）构架技术的NovaScale 5000和6000系列服务器；联想则负责为客户提供售后支持和维护服务。

美国电信业进军中国市场

前不久，美国普视天润威泰与河北省通信公司签订了互联网宽带增值业务的项

赛门铁克 发布最新互联网安全威胁报告

■本刊记者 冰河



互联网安全威胁报告封面。

作为实力有目共睹的国际反病毒软件厂商，赛门铁克公司于9月21日向外界公布了最新版全球互联网安全威胁报告。报告对2004年1月1日至6月30日期间的互联网攻击、漏洞以及恶意代码活动的趋势进行了分析和讨论。

该报告的调查结果显示，目前互联网安全环境中，针对电子商务的威胁在逐渐增加。在该报告的分析中，电子商务是受到攻击最多的行业：接近16%的攻击都是针对电子商务业。这一数字相对于前6个月的4%增长了近300%。这一增长可能预示着：以出名为目的的攻击，正在向以获得经济利益为目的的攻击转变。

此外，针对Web应用程序技术的攻击日益流行。Web应用程序使得攻击者可以通过渗透一个终端用户的计算机来入侵目标系统，从而绕过传统的周边安全措施。在被记载的Web应用程序漏洞中，近82%都被划分为易于利用的漏洞，因此可对一个机构的基础设施和关键信息资产构成显著的威胁。

Bot（机器人robot的简写）木马程序的应用在网络中持续增长，增加了漏洞从被公布到被利用的短暂间隔时间的危险性。Bot是秘密安装在目标系统上的程序，允许未经授权的用户远程控制该计算机进行多种活动。攻击者常常将大量的受到Bot控制的系统（或bot网络）联合起来，用来搜索具有漏洞的系统，并增加其攻击的速度和范围。在过去的6个月中，远程控制的Bot数量大幅度增长。由于攻击者可以非常迅速地在Bot网络上远程安装最新的漏洞利用代码，从而可能赶在一个机构对其具有漏洞的系统安装补丁之前入侵该系统。

除此之外，广告软件带来的问题日益增多，也是值得注意的发展趋势。在用户提交的前50名恶意代码中，有6个是广告软件；而第一个针对移动设备设计的恶意蠕虫Cabir的出现，则表明反病毒工作应向更加广泛的平台扩展。

赛门铁克安全响应及安全管理服务副总裁Arthur Wong表示：“这份最新版互联网安全威胁报告，显示出利用漏洞的过程比以往更加简单快捷；同时，攻击者为获得经济利益所发起的攻击更加复杂。软件漏洞和针对性攻击，仍是各机构以及个人的首要关注对象。通过对互联网威胁活动进行全面准确的更新，赛门铁克为信息安全机构在目前和将来进行有效的系统保护提供了必需的信息。”

目合作书。普视总裁徐敏刚承诺，一切以客户利益为重，电信运营商的利益将继续得到全面保障。普视为美国华盛顿州的高新企业，此次进入中国市场，主要面向国内的电信运营商提供互联网宽带增值业务，包括网络游戏管理平台及内容、小灵通及固网彩铃的优质产品、服务及低成本的解决方案，为运营商创造更大的价值。

清华携手韩国公司推出游戏人才教育计划



近日，清华万博网络技术公司与韩国FOVIX公司合作推出"游戏人才教育计划"。该计划旨在搭建一个国内游戏产业与国际新型游戏运营和管理经验、开发技术体系的沟通平台，为中国游戏产业的发展奠定良好的技术基础。清华万博总裁杜波先生和"韩国游戏开发领军人物"、FOVIX公司创始人卢兴植先生，均对此计划表现出了极大的信心。杜波先生介绍说，该计划的特点之一是采用项目小组形式的实战性教学方式，而开设的服务器端课程也是此前的游戏培训课程所没有涉及的。

技术与服务

矽霸电子提高移动硬盘技术指标



近日，矽霸电子提升了其旗下"百事灵"系列产品的技术指标，使该系列产品读取速度达到5400转/分并支持USB 2.0的标准。该系列产品采用凝硅网抗震外衣（SGW）和柔性电路（F-PCB）技术，支持POP邮箱、WEB邮箱管理，具备群发短信，长信息自动切分功能。此外，该系列超级加密型产品采用特殊的智能物理加密芯片，实现了3层DES加密技术，并通过密钥实现一对一、一对多的分组加密。

新中大推出办公软件W3



新中大总裁石钟韶

10月12日，新中大召开其第三代办公软件W3的发布会，并提出革命性挑战传统OA的口号。该软件以项目管理为核心，包括客户关系管理、基于员工关系管理的HR、项目管理、公文管理、知识管理及工作流平台。W3系统基于Internet/Intranet技术的WEB应用架构，以Microsoft.net平台开发，采用ASP.net技术架构和C#开发语言，同时提供基于GPRS、CDMA技术的网络计算功能。该软件还可与新中大的ERP软件A3系统、URP软件i6系统无缝集成。新中大总裁石钟韶、产品总监李伯鸣、中国电子信息产业发展研究院副院长、赛迪顾问公司执行总裁罗文等参会并发表讲话。

亚商推出服务通涉足服务经济

日前，中国办公门户亚商在线(www.asiaec.com)推出了新产品——"服务通"，正式全面涉足服务经济领域。据悉，亚商此举目的是为用户和服务商搭

江民KV2005系统级杀毒软件问世

■本刊记者 冰河



江民公司副总严绍文正在作报告。

国庆前夕，国内知名的信息安全技术与服务提供商江民科技，在钓鱼台大酒店召开盛大新闻发布会，正式发布其首款系统级杀毒软件KV2005。来自行业主管部门以及各大软件渠道商和江民合作伙伴代表、在京媒体等共200余人参加了此次新品发布会。

江民公司副总严绍文介绍，他们针对杀毒软件在防范混合型病毒方面存在的瓶颈，在全国开展了一项调查，征求了数千名用户的意见，最终确定了新一代杀毒软件的研发标准。这些标准包括"尽可能少地占用系统资源，而且要能与操作系统互动防毒；不单单能防杀普通的蠕虫、木马、间谍软件、文件型病毒、引导区病毒等单一特性病毒的攻击，更能在处理混合型病毒上面有重大突破；不但需要具有强大快速的查杀病毒效果，更能对目前流行的即时通信工具（如QQ、MSN、UC等）进行有针对性的实时防护……"KV2005正是在此基础上，综合了大多数用户意见后，由江民研发中心历经一年多的时间，耗资近千万元研发而成的。新产品应用领先的三大技术："驱动级编程技术"、"系统级深度防护技术"、"立体联动防杀技术"，实现了用户的需求。其中，"驱动级编程技术"使得KV2005与操作系统底层结构完全融为一体，右键、资源管理器、浏览器，处处都有杀毒入口；占用内存仅有几兆大小。"系统级深度防护技术"是对微软最新版本WinXP SP2安全中心的功能延伸。KV2005在KV2004的基础上，不但与WinXP SP2完美兼容，更好地支持其安全中心的功能，并且专门针对Win98/2000的用户设计了KV安全中心功能；KV安全中心同样包含XP SP2的所有功能，及时提醒用户安装更新杀毒软件和防火墙，更新操作系统补丁程序，Win98/2000用户也可拥有自己的安全中心。"立体联动防杀技术"指KV安全中心和杀毒软件控制中心，集成了江民黑客防火墙控制，用户在杀毒软件上可以自动识别是否安装了江民黑客防火墙，并可控制防火墙的开启、关闭和设置安全级别，真正实现立体联合防毒功能。在遇到混合型病毒后，防火墙规则库、杀毒软件病毒库同步升级，彻底防范类似"冲击波"、"震荡波"病毒的攻击。

发布会现场有渠道商认为，江民此次在"金九银十"销售旺季首家推出KV2005版杀毒软件，抢占了时间上的先机；而其研发并力推的"系统级杀毒软件"，则在技术上有独特的优势；加上江民与众多合作伙伴一贯的良好关系，种种有利条件加之江民强大的"狼性"营销团队，KV2005市场热销势头可说是一触即发。

建一个中国最大的网上服务平台。据亚商副总裁王中宇介绍，亚商之所以有能力搭建这样一个服务平台原因有三。首先，亚商有着五年积累下来的庞大企业客户群体；其次，有着多年的企业服务经验；第三，对电子商务的熟练运作能力。有分析人士评论：服务通赋予了对电子商务新的理解，填补了电子商务B2B领域被忽略了的市场。

产品与市场

富士康推出865PE主板

近日，富士康推出最新高端主板865PE。



该产品采用标准4层蓝色PCB板，支持P4全系列478 Pin处理器、DDR400双通道内存及AGP 8×，最大内存容量4GB；内存槽间设计隔离电路，确保内存工作稳定；南桥采用的ICH5可支持8个USB 2.0接口；设有5个PCI插槽和5组LCD发光管。



此外，富士康正在全国进行"动力1+1"活动，865PE主板搭配丽台A340 T128M显卡，**促销价为999元**。详情请登录：www.foxconnchannel.com.cn。

佑泰推出ATX-G8023机箱

近日，佑泰推出了ATX-G8023机箱。



该产品前面板采用高强度工程塑料，其他面板则采用高强度电解镀锌防锈钢板SECC，整体表面采用了织纹性油漆作为耐刮伤保护层。尺寸为504mm×195mm×456mm，共有红、黑、奶黄、银灰色4种颜色；机箱正中央镶嵌精巧智能温度、时间显示器。产品预留了4个光驱位、5个硬盘位、2个软驱位、7条扩充槽，底部还提供了1个USB 2.0和1个IEEE 1394数码接口。**市场参考价：480元。**

神舟推出天运P240E笔记本



近日，神舟推出一款颇具性价比的笔记本电脑——神舟天运P240E。该产品采用赛扬2.4G处理器，256MB DDR内存，30GB硬盘，8×DVD光驱和14"液晶显示屏，并配有网卡、Modem和5个USB 2.0接口。另外，还配置了64MB显存的GeForce FX Go5250独立显卡，全面支持DirextX 9。**市场参考价：6199元。**

精英K8T800-A主板上市

近日，采用VIA K8T800+VT8237芯片组的精英K8T800-A主板上市，为Socket 754平台增添了又一高性价比选择。这款主板支持Socket 754 Athlon 64处理器、HyperTransport总线技术，及Sempron处理器。拥有3个DDR DIMM，支持最高2GB的DDR400/333/266内存；配有1个AGP插槽、5个PCI插槽、8个USB 2.0接口、2个IDE设备接口和2个SATA接口，支持RAID 0/1磁盘阵列模式。板载ALC 655 6声道音频编解码器，支持硬件DVD音效及光纤输入SPDIF。整合VIA VT6103L 10/100 Mbps网卡，提供了经济型网络连接解决方案。此外，各种接插件均以醒目色彩区别标示接口，方便用户组装系统。**市场参考价：850元。**

盈通推出次世代超级显卡

近日，盈通宣布与NVIDIA同步推出采用NVIDIA最新NV43核心的GeForce6 6600GT图形处理器的次世代革命者——剑龙G6600GT。该产品基于PCI-Express接口的新规范，内建8条像素流水线和3个顶点着色器；三星2ns DDR3显存，4片mBGA封装显存组成128M+128bit的显存规格，覆盖有散热器，拥有500/1000MHz的核心/显存频率。还嵌有硬件级视频处理器及MPEG1/2/4编码解码功能，共提供3种输出方式：15针VGA、Mini Din 9pin S-Video端子和DVI数字输出接口。



硕泰克发布主板智能超频技术

硕泰克最近发布了一项革新性意义的主板智能超频技术——SAT（Smart Acceleration Technology）智能星技术。它能根据用户所使用系统是否满载，自动调整CPU频率，实时调节系统整体性能。在系统负载大、处理任务多的情况下，该技术能为电脑提供高性能；当系统负载减小时，又会自动将频率调回正常状态，以降低功耗。整个工作过程中无需任何人工干预，完全做到智能调节。

SONY发布R系列高端PC

近日，SONY发布其顶级R系列台式机新品VAIO RA200。该产品配备Intel目前最快的3.60GHz Pentium 4处理器，1GB的内存和400GB的硬盘，ATI的PCI Express-based Radeon X600 XT 256MB图形加速卡，还提供了支持"双面D9刻录"的DVD+/-RW刻录机，一次就能刻录8.5GB的数据；另外还有PCI接口的电视卡及无线网络媒体接收盒。外设方面，鼠标键盘均为无线版，还配备了专用遥控器。

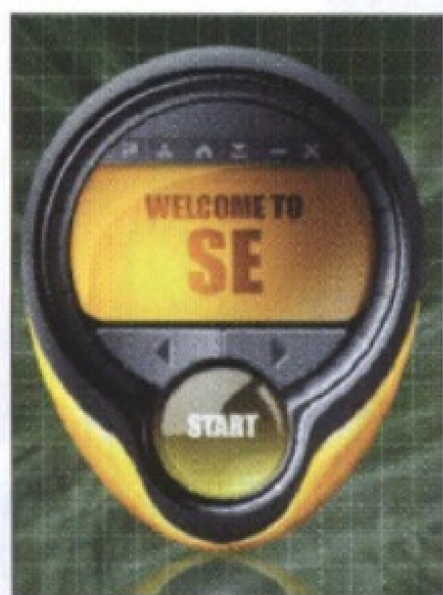
希捷推出袖珍型硬盘



10月11日，希捷宣布将面向亚太地区零售市场推出5GB袖珍型硬盘。该产品是第一款小到足以放进消费者衣袋或背包的外置式硬盘，采用USB 2.0接口，具有圆滑的外壳、坚固的设计和很高的抗冲击性能，使用方便。能提供2.5GB/5GB存储容量，其中5GB容量能存储75分钟DVD画质的影像，或150小时的高保真音乐，或1250张高清晰数码照片。

waha公司推出数据保护软件

近日，waha公司推出数据保护软件——



“酷蛋”平台界面

“防盗精灵”，该软件以SecuredBOT和SecuredPAK为主体，为企业机密文档管理、出版行业知识产权保护和个人的音乐创作或文学作品的保护提供安全服务。该软件有加密、时间设定、禁止拷贝、自动销毁、可控等五大功能。此外，该产品还有一个将文件打包加密的平台“酷蛋”（SecuredBOT），这个平台“酷蛋”的界面上有一个连结键可直登录waha网站。详情请登录www.waha.com。

丹丁MH828/856 MP3发布新固件

日前，丹丁数码发布了MH828/856 MP3固件升级信息，版本v119.000。新固件提供了更人性化、更活泼的操作界面，并新增了游戏功能，还提供了5款小游戏。新固件升级下载链接：http://www.onda.cn/pro/download/biosexp.jsp?ITEM_ID=3005

优派网吧专用机型上市



日前，一款专为网吧行业设计的19英寸高亮纯平显示器——优派A91f+SB上市。该产品的最大特点是全面采用了优派特有的“真彩基因”技术，其银黑双色的外观，高达450cd/m²的超高亮度，给喜爱3D游戏的用户带来了更加清晰的画面和绚丽色彩。据悉，该产品已在西安一家拥有1300台的超大规模网吧中大量应用。

降价与促销

美齐JT178K液晶降价促销

近日，美齐科技将其17英寸高端液晶显示器“全能冠军”JT178K大幅降价，从3899元降至2999元，成为首款跌破3000元的中高端液晶产品。该产品为银白色亚光表面，屏幕面板可左右、上下、前后6个方向旋转，水平/垂直可视角度均为170度，最佳分辨率1280×1024，响应时间20ms，对比度450：1。此外，液晶屏还可以平放，也可与底座折叠在一起。



ZINO开展全国促销活动



10月1日～10月31日，ZINO开展了“心动有现金，玩刮钱！”全国促销活动，活动期间凡购买ZINO任意一款MP3，即可获得刮刮卡1张，有机会刮得300元、100元、80元、50元现金大奖。另外，还可获赠“小z CLUB”卡一张，登录www.zinomp3.com注册成为“小z CLUB”会员。加入“小z CLUB”即刻拥有了永久的打折卡，同时还可以累积积分，参加每周一次的积分抽奖活动。

一句话新闻

■ 10月11日，全球知名反垃圾邮件技术公司Commtouch公布的2004年9月全球垃圾邮件报告显示，有67.01%的垃圾邮件指向中国的邮件服务器。

■ 10月11日，LG飞利浦公布2004年第三季财报，净利润2.53亿美元，同比下滑了15.2%，未能达到此前的预期。

■ 据悉，中国网通与中国移动在9月初签署了《网间点对点短消息互联及结算协议》后，开始着手网络升级解决技术问题。而据消息人士透露，手机小灵通短信互通测试即将完成，网间短信结算每次5分钱。

金山毒霸® 病毒预报

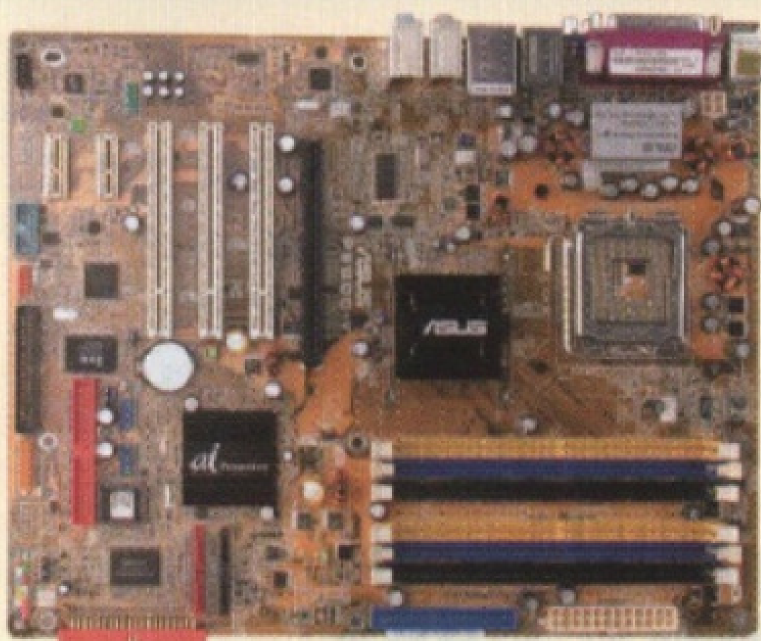
11月17日，“序列号大盗”（Win32.Troj.Wootbot.ge）将发作，威胁达2级，是一种窃取游戏序列号的木马病毒。它通过某些网络聊天软件或收发邮件软件（如：AOL Instant Messenger、Windows Messenger、Outlook Express、Yahoo Pager网上传者）收集邮件地址，并利用电子邮件传播。此外，该病毒会关闭本地机器的一些共享功能，窃取众多流行游戏的序列号并通过电子邮件的形式发送给病毒作者。同时，该病毒还会生成一个批处理文件，通过执行此批处理连接到指定的FTP服务器，下载新的病毒文件并运行。

11月18日，“传奇终结者”（Win32.Troj.Lmir.b）将发作，威胁达2级，该病毒专门窃取用户系统上《传奇》游戏的账号和密码，并将其发送到指定邮箱。值得一提的是，该病毒会捆绑一个传奇外挂，病毒作者以外挂的名义诱骗用户执行。在执行时首先启动病毒文件，然后才释放执行外挂程序。

11月19日，“深水炸弹”（Worm.Krate）将发作，威胁达2级，是一种疯狂创建子目录的病毒。它会在C：盘下面创建文件夹begin，并在该目录中生成恶意BAT文件。随后又在该文件夹下疯狂创建子文件夹（其名字为“1”），在某些子文件夹下还会生成恶意BAT文件。该病毒会一直创建子文件夹直到不能再创建为止，大量消耗用户系统资源。另外，该病毒会在最深一层的目录里生成端口炸弹病毒程序，严重威胁用户的系统安全。

11月20日，“冰狐浪子”（JS.IceFox.a）将发作，威胁达2级，是一种网页木马病毒。它利用IE漏洞进行传播。当用户连接到该网页时，用户看到的将是一个空白的页面；与此同时，病毒在后台下载一个可执行的病毒文件到本地，并会在普通用户不知情的情况下运行。该病毒会把IE的安全设置降到最低级别。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到金山公司网站www.kingsoft.com下载新的升级包。



厂商： 华硕电脑（中国）
上市： 2004年9月
售价： 2068元
附件： 驱动光盘、中文说明书、IDE及软驱连接线、背面I/O接口挡板
推荐： LGA775接口处理器用户，特别是原有DDR系统的升级用户
咨询电话： 800-820-6655

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

DDR与DDRⅡ的对决——华硕P5GDV-C主板

尽管Intel在极力推广其PCI-E总线系统，但在最理想的状态下，要充分发挥PCI-E系统的性能，CPU、显卡、内存、硬盘这4个主要部件的接口需要全部改变。这不仅让升级用户无所适从，且因为转型期间新产品数量较少，价格较高，在相对落后的应用环境中性能表现并不很突出，这都影响到用户的购买意愿。相对来讲，i915芯片组因为可兼容价格较低的DDR400内存，在系统整体价位方面有一定优势，拥有内置显示单元的915G更是对价格较敏感用户的首选。

华硕P5GDV-C便是采用i915G+ICH6R芯片的主板，它是一款兼容DDRⅡ和DDR内存的产品，提供了1对DDRⅡ和2对DDR内存插槽（图1），用户配置的灵活性有所增加。这款主板提供了1个PCI-E X16、3个PCI及2个PCI-E 1X插槽。i915G芯片内置Intel Graphics Media Accelerator 900显示单元，支持DirectX 9.0，硬件支持Pixel Shader 2.0，符合微软下一代操作系统的要求。它的ICH6R南桥提供了1个并行ATA接口和4个支持RAID 0/1/Intel Matrix RAID的串行ATA接口，并通过板载ITE 8212F芯片（图2）提供了两个支持RAID 0/1/0+1的ATA 133接口。ICH6芯片使用Azalia音效标准取代了AC'97标准，支持7.1声道，DVD-Audio、杜比数字标准和杜比THX环绕，并提供了千兆网卡控制器。

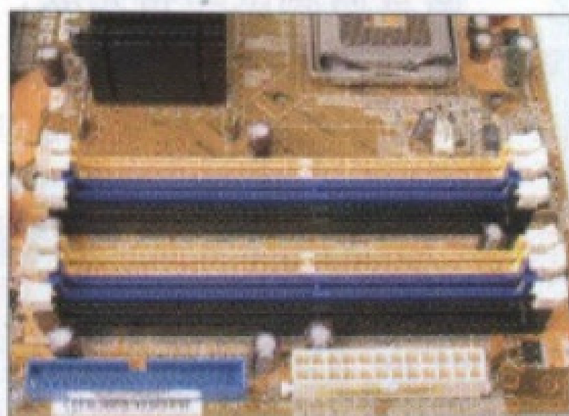

图1


图2


图3

这款主板采用了华硕的AI Proactive技术，包括Stack Cool，在主板CPU接口部分的背面安装有大块铝板（图3），并将这部分的热量传导过去以加强散热，提高主板稳定性，同时在正面的CPU供电电路中也装有散热片；另外它还具有自动超频功能AI NOS、网络监视功能AI NET2等华硕特有的技术。

性能测试中CPU采用P4 3.6GHz（FSB 800MHz），显卡用芯片组内置Intel Graphics Media Accelerator 900（32MB共享显存），WD 1200JB硬盘，安装英文Windows XP专业版+SP1，驱动程序Intel 芯片组驱动6.0.1.1002和显示驱动程序14.7。

项目/成绩		DDR Ⅱ 533 512MB X2	DDR400 512MB X2
ZD Winstone 2004	Business Winstone 2004	20.1	19.9
	Content Creation Winstone 2004	27.3	27.3
SisoftSandra 2004	内存带宽Int Buffered aSSE (MB/s)	4789	4578
	内存带宽Float Buffered aSSE (MB/s)	4796	4577
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	47	47
3DMark2001 Pro SE build330	1024X768/32bit	5574	5375
3DMark03 build340	1024X768/32bit	1371	1318
	单纹理贴图M Texels/s	1169.2	1164.0
	多重纹理贴图M Texels/s	1273.5	1271.9
UT2003	1024X768	56.5	55.3

从上面的对比中可看到，因为延迟时间比DDR内存增加了不少，因此在915G主板上，DDRⅡ533在实际应用中与DDR400内存的差距并不明显，当然较为先进的架构还是使前者在大部分项目中占有优势。



工程师点评

从应用和升级能力的角度讲，i915系列是目前最值得推荐的芯片组，华硕P5GDV-C无疑是相应产品中的佼佼者，不过其价格仍然让人有些望而却步，希望在LGA775接口处理器逐渐进入主流的同时，相关主板价格也能逐渐达到用户的心理承受线。



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2004年10月
售价： 1588元（128MB）
附件： USB数据线、挂绳、耳塞、布套、充电器、说明书、驱动光盘、三包卡
推荐： 时尚一族
咨询电话： 010-88516888

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

我要换衣服啦！——明基Joybee DA180

MP3播放器开始进入普及阶段，中高端产品也从初期的容量、功能竞争转向外形、个性和时尚。一向强调"享受快乐科技"的明基近期便推出了一款Joybee DA180 MP3播放器（以下简称DA180），它所表现出来的精致、时尚以及强大的功能，带给我们独特的感受。

Joybee DA180的外形设计将矩形、圆形有机结合在一起，不仅拥有很好的握持感，按键排列及液晶屏设计都有独到之处，给人悠闲、慵懒的感觉。DA180的尺寸为60×57×28mm，仅重48g（含内置锂电），女性使用很合适，男性用起来也不会觉得过于"迷你"。



漂亮的OLED液晶屏

DA180可更换彩壳，明基提供了6款不同花纹、色彩的彩壳，只需旋下液晶屏上的固定圈就可方便更换。但实际操作中我们发现彩壳略有些松动，希望在工艺上要求更严格些。明基颇有新意地为它配置了一个半透明塑料吊带，它同时也巧妙地起到了固定圈的作用。DA180采用了双色OLED屏，与传统TN背光液晶屏相比，前者在亮度、对比度、省电（无需背光源）等方面都有不小优势，而且在阳光下也能清晰显示。OLED屏是目前MP3显示技术的热门方向，不过其寿命相对较短，显示面积也不能做得太大。


不同款式的彩壳

这款产品的功能相当强大，几乎涵盖目前同类MP3所涉及的所有功能。它支持MP3（含VBR编码）、WMA音频文件，液晶屏在工作时有均衡显示，并可选择正常、古典、爵士、摇滚、流行、重低音、语音7种音效；其标配的耳塞效果相当不错，和常见的森海塞尔MX500相比没有太大差异。这款播放器可以提供FM发射功能，但需要另配线控耳机（同时也是FM发射器）才能实现。

DA180播放器支持FM收音功能（87.5～108MHz），可储存16个电台。它支持录音（包括对内置FM录音），录音的最高质量为178kbps/22kHz（ADPCM格式），对于语音基本够用，但录制音乐则有些勉强。DA180支持简单的A→B复读功能，还提供实时的日期、时间显示。

DA180的菜单简单易懂，功能键设计合理，单次按键即可完成必要操作；菜单中提供了主要的功能设置（如文件删除、节电控制、语言选择、录音质量、日期时间等），与子功能相关的设置则可在使用该功能时进行调整，如频道储存即可在进入FM收音功能时按MODE键记录。

DA180采用内置锂电工作，只需插上USB口即可充电（同时也附赠充电器），实测中它不间断播放MP3的时间约9个小时。从实用角度来看，这种供电方式有利于提升便携性，但如果能提供外接电池的附件，将会更受旅行者的欢迎。这款产品在Windows XP下不需要单独安装驱动即可使用，它还附赠了BenQ QMusic音乐管理软件，提供简单易用的MP3制作和管理功能。



工程师点评

MP3播放器市场同质化现象越来越明显，这款明基Joybee DA180 MP3播放器让人眼前一亮，它在音质、功能及外观方面都有不错表现。但即使与其他高端品牌的同类产品（128MB版普遍在1300元以内）相比，DA180目前的参考价格还是显得高了一些。



厂商： 华旗资讯（Aigo）
上市： 2004年9月
售价： 1099元（128MB版本）
附件： 说明书、快速使用指南、保修卡、驱动及软件光盘、Mini USB数据线、耳塞、7号镍氢充电电池一对
推荐： 注重听力训练的学生用户
咨询电话： 800-810-7666

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 答笛

随身外教——爱国者数码学习机

与MP3有关的数码产品已进入空前繁荣的阶段，外形、功能的多样化让用户们眼花缭乱。正如我们曾提到的，当MP3产品在基本功能和外观上都很难玩出新花样时，针对特定目标用户加入的特别元素便成了突破口，爱国者前不久推出的F560“数码英语学习机”便是这样一款产品。F560整合了MP3播放器、录音、电子书等多项功能，而英汉辞典、抓词翻译和强大复读功能的加入，显示它是一款面向广大学生的产品。

本次华旗送测的爱国者F560内置128MB闪存，并能通过SD卡进行扩充。它采用银白色金属面板（也有炫紫色的款式），背面塑料材质和塑料按键都喷上了银色，整体看上去很有金属质感。F560的外形尺寸为98mm×62mm×13.3mm，虽然比市面上多数MP3都要大，但因为较薄，加上仅重76g（不含电池），拿在手里仍显得较为轻巧。它采用160×80点阵的液晶屏，在任意状态下长按“Menu”键可开启/关闭蓝色背光（默认关闭）；其显示字体较大，尽管屏幕尺寸不小，但显示的字符数量并不多。F560的主要控制按键分布在正面液晶屏左边，与复读有关的3个功能键则位于机身上侧。



F560的主界面，各功能模块一目了然

F560的软件系统很有意思，开启时也有像Windows那样的“Loading”进度条和开机音乐；但初始化时间较长，约16秒后才能进入工作状态，希望爱国者能对产品进行优化，缩短开机时间。它采用了与许多手机和数码相机相似的4方向键+中央确认键的设计，加上类似“九宫图”+多层目录的菜单管理和内置“即时帮助”功能，操作起来很容易上手，但我们认为如将正面的控制按键移到液晶屏右侧（或提供液晶屏180°翻转功能），应该更适合多数“右撇子”用户的习惯。


方便的目录管理

爱国者F560在Win2000/XP下无需单独安装驱动，并会在资源管理器中显示出盘符。它的各项功能组件都采用目录访问方式，且在电脑上和F560中看到的目录结构、文件名称完全相同，可以根据自己的需要安排各种多媒体资源，管理起来非常方便。F560支持MP3、TXT（阅读前需在电脑或F560中转为专用的TTT格式）、TNT（歌词，可用LRC格式转换）、AGO（听力资料）这几种格式。

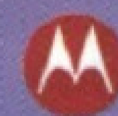
它自带了一个10万单词量的英汉互译词典，可独立使用，或在电子书模块中实时抓取英文单词进行翻译（并能提供例句、发音），同时能将相应单词加入生词本。MP3模块中可实现歌词同步显示；独特的AGC录音增益功能可根据环境及声源距离自动调整录音灵敏度，有效降低背景噪声；听与说模块则采用爱国者专有的AGO格式，复合了语音和对应文本资料，播放其语音，对应的文字内容会同时在液晶屏上显示出来。华旗专门开设了一个www.5ieng.com网站，提供大量AGO英语听力资料和学习资料下载。它的复读功能相当强大，能提供A→B复读、跟读、比读（与原声发音对比）和11级变速功能（且不变调）。

这款产品采用2节AAA电池供电，随机附送了一对爱国者的750mAh充电电池和《美国之音新闻听力MP3特别英语》、《真实生活英语MP3》等学习光盘。



工程师点评

爱国者F560是一款很实用的多功能学习机，如果能在产品细节上加以改进（比如提供字体大小调整、优化键位布局、提升系统速度、简化操作步骤等），有望成为将是一款广受学生用户喜欢的经典产品。



MOTOROLA
智慧演绎 无处不在



彩信V180

• 可更换个性化面板 • 高清晰65K色彩屏
• 预置并可下载MP3铃音/24和弦铃音*# • 支持彩信*#

出色MOTO



MOTOROLA
智慧演绎 无处不在



彩信V220

功能满载，自信满怀

• 小巧精致，流线外形 • 内置30万像素4倍变焦数码相机
• 高清晰65K色彩屏 • 预置并可下载MP3铃音/24和弦铃音*#
• 预置并可下载MPEG4短片*#

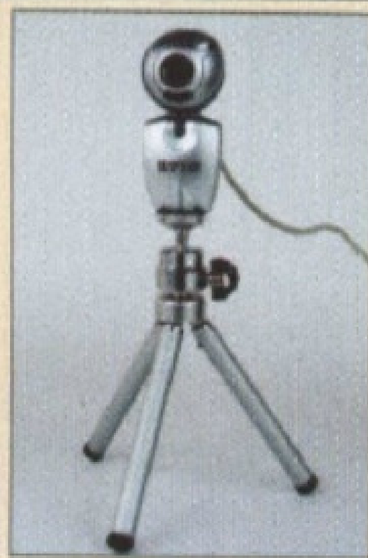


MOTO全能

摩托罗拉热线：800-810-5050，010-65642405 原装配件定购：800-810-5050(按3) 中文网址：www.motorola.com.cn

摩托罗拉加速老化实验是V180和V220高品质的保障 广告主：摩托罗拉(中国)电子有限公司 广告商：上海奥美广告有限公司北京分公司 V180入网证号：02-4259-041793 V220入网证号：02-0010-041596

摩托罗拉保留对产品设计及配置改进和改变的权利，而无需事先通知。所示图片为广告示意图，请以实物为准。 *视系统状况及网络商提供服务而定 #需网络支持



厂商： 环宇科技
上市： 2004年9月
售价： 158元
附件： 说明书（含保修卡）、驱动光盘
推荐： 注重画质和实用性的用户
咨询电话： 010-82853436

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 电子土豆

万向大眼睛——环宇2020摄像头

继环宇2050以后，环宇公司又推出了一款自主研发的2020摄像头，采用现代7131E CMOS（标称130万像素，实际应为38万左右）和中星微2CO0301 PLUS主控芯片，5层玻璃广角镜头，支持640×480/15fps和320×240/30fps的视频。它采用银灰色的塑料外壳，外形相当轻巧，并附带了三角支架，可让镜头进行水平180°、垂直60°的转动，方便用户摆放和操作。与我们之前评测的环宇2050一样，2020顶部也有一个快速拍照按钮，对焦同样需手动调整镜头前的对焦环，由于其对焦环很小，调节不大方便。

环宇2020的视频清晰度较好，画面细腻，色彩也较自然。它提供了自动亮度/白平衡控制、色彩饱和度、对比度、Gamma调整等控制功能，默认状态下视频亮度略显不足，手动调整后有明显改善。由于中星微301P是一款USB 1.1芯片，环宇2020只支持USB 1.1接口，数据传输速度有一定局限。它在320×240/30fps下很流畅，而640×480下最高只能设为15fps，画面有一定延迟感（USB 2.0接口的环宇2050虽也是640×480/15fps，画面却较为流畅）。



工程师点评

环宇2020的整体表现不错，它还赠送了功能齐备的VP-EYE 3.0软件包，使用户能充分发挥摄像头的用途。如果你对"高分辨率"下的流畅度要求较高，建议选择USB 2.0接口产品。



厂商： 北亚和雍（深圳）有限公司
上市： 2004年10月
售价： 999元（1.5GB）
附件： USB延长线、挂绳、说明书、驱动光盘
推荐： 拥有USB 2.0接口、注重容量和便携性的用户
咨询电话： 0755-82481937

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 电子土豆

体积虽小，大肚能容——北亚zDrive移动硬盘

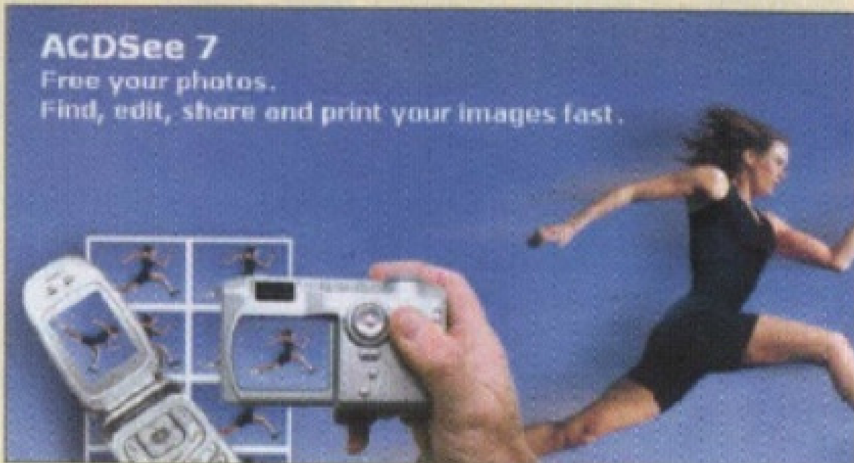
zDrive是由北亚和雍（深圳）有限公司推出的一款迷你移动硬盘，其尺寸仅为45.6mm×42.8mm×5.0mm（长×宽×厚度），面积比普通银行卡都要小一圈。外壳是银白色铝合金材质，商标和产品名称都直接压制在铝壳上，整体看上去显得简约大方。zDrive正反面都有LED指示灯，侧面藏有可弹出的标准USB接头，接头能进行左右90°旋转，这样平放、竖置都很方便。我们认为，虽然采用Mini USB口+专用数据线的方式能进一步减小其体积，但这种直接内置标准USB口的方式，对于常携带它出门的用户更加方便。

zDrive内部采用了美国Cornice公司的1英寸微型硬盘（Cornice称之为Storage Element，即存储元件），通过USB 2.0接口与外界连接，这款微硬盘也被创新的MuVo2、iRiver的IGP-100、MPIO的HS100、三星的MPEG4迷你摄像机等数码设备采用。Cornice是一家新兴的微型驱动器制造商，是由前Maxtor首席技术官（CTO）创建的，并吸引了前Quantum首席电子设计师和来自HP、希捷、西部数据、Conner等公司的技术人员加入。这款微型硬盘的转速为4200r/m，内部传输速率为49.1～91.4Mbit/s，外部读写速度可达3～6MB/s。北亚公司提供的抗冲击能力数据为175G（运行时）。



工程师点评

实测中，zDrive的读取/写入999MB数据耗时分别为4分8秒/4分15秒，平均读/写速度为4.03MB/s和3.92MB/s，性能还不错。它在长时间工作后外壳有些微热，但在可接受范围内。



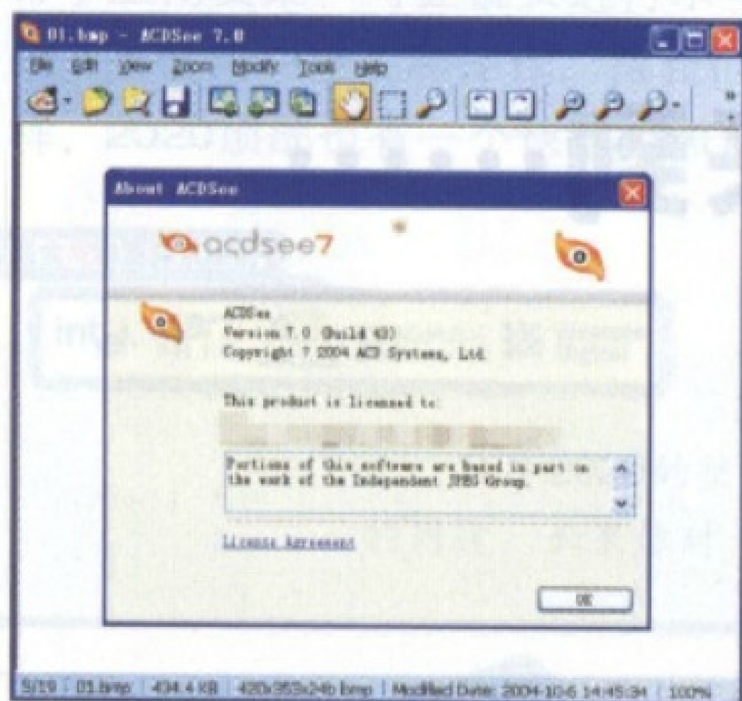
厂商： ACD Systems
上市： 2004年9月底
售价： 49.99美元（约合413元人民币，PowerPack版本为79.99美元，约合660元人民币）
附件： 无
推荐： 一般用户
咨询电话： 010-82623322

炫目度： 👁👁👁½
口水度： 5
性价比： 4

晶合实验室 小虫

看上新境界—— ACDSee 7.0

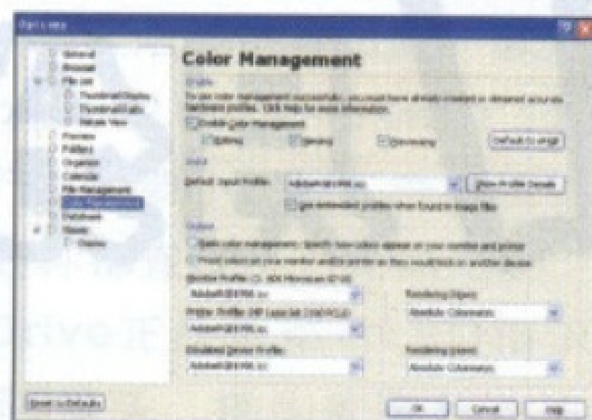
按照惯例，ACD Systems在2004年9月底推出了新版图片浏览管理软件：ACDSee 7.0，包括标准版和PowerPack版（集成ACD FotoSlate 3.1和ACD Photo Eidtor 3.1）。


图1

ACDSee 7.0的安装引入了流行的激活方式，而且必须联网验证。软件对界面、图标进行了彻底改造，程序界面采用蓝色图框，与WinXP配合得天衣无缝，丝毫没有“外部程序”的感觉（图1）。图标则用澄黄色眼睛替代了沿用多年的绿色眼睛，这让人一时多少有些不适应。下面我们来看一下ACDSee 7.0主要的功能革新：

一、色彩管理

旧版ACDSee最令笔者诟病的地方就是固守sRGB色彩空间，导致其他模式和色彩空间的图片显示、输出不准确，ACDSee 7.0终于对此做出了改进。通过“Options”菜单下的“Color Management”用户可选择浏览、编辑、预览、输出的色彩空间，选项和Photoshop完全同步（图2）。色彩管理默认状态下是关闭的，试用版则不提供这一功能。


图2

ACDSee 7.0还可对显示器、打印机和其他输出设备进行色彩校样，以确保图片显示在整个流程中保持统一。通过实际测试，ACDSee 7.0在其他色彩空间的显示与Photoshop尚不能保持完全一致，不过相对先前版本已经有革命性的突破了。

ACDSee 7.0在图片显示质量上有令人眼前一亮的表现，整体效果较以往版本更清澈、通透、立体感更强、暗部细节控制更好，估计在算法方面有了改进。对要求苛刻的2D图像制作用户来说，这是一个强有力的升级理由。

二、更多格式的支持

1.RAW

随着数码相机的普及，RAW格式的应用越来越普遍，继Photoshop CS集成RAW控制器之后，ACDSee 7.0也加入了这一功能。RAW是感光元件接收镜头传递信息过来后形成的原始文件，即未经处理的图片数据。数码相机上的RAW文件通常是12位的，比JPG/TIFF多4个色彩通道，在色彩层次、调整空间、色温控制方面有明显优势。

旧版ACDSee在浏览RAW时通常只能显示缩略图，只有少数本身兼容性很好的RAW格式（如富士S2 Pro相机）才可看到部分细节，ACDSee 7.0则支持尼康、佳能、富士、奥林巴斯、柯达、美能达等主流数码单反相机厂商的RAW格式。实测中ACDSee 7.0可显示全尺寸的RAW图，但是打开速度较慢，图片的显示也不够锐利，色彩、亮度、对比度效果不甚理想，与厂商单独开发的软件相比有较大差距，不过这已是一个值得肯定的进步了。

2.JPEG 2000、WBMP

对这两种格式支持浏览、编辑、转换、另存。JPEG 2000的正式编号是“ISO 15444”，它采用小波函数转换为主的多解析编码算法，跟JPEG以离散余弦转换为主的区块编码完全不同，JPEG 2000的压缩率比JPEG高30%左右，且支持有损压缩和无损压缩、渐进传输、指定区域压缩质量；WBMP（Wireless BitMap）则是一种通用移动设备图形格式，多用在手机上，通过这种格式，ACDSee 7.0能和手机交换图片。

3.PDF、SWF

ACDSee 7.0支持创建PDF、SWF格式的图片演示文档。以后者为例：点“Create”→“Create Slide Show”进入向导界面，选择第三项，通过“ADD”按钮把需要的图片选进来，可以给图片设置转场效果、背景、方向、图像质量、动画区域的大小及文件的存放空间等。

三、图片的查看、编辑和维护

1.柱状图、导航器、图片对比

在图片查看器的“View”菜单里可调出柱状图和导航器这两个Photoshop的常用工具（图3），柱状图可同时显示三原色和灰度信息，导航器和Photoshop基本相同，但笔



图3

者认为10%～100%的常用区间太窄。在图片浏览器下选定图片后，可在"Tools"菜单下进入图片对比工具，最多支持4幅图片同时对比，可进行缩放、平移操作，用户可直观比较选定图片的柱状图、曝光数据等参数（图4）。


图4

图片浏览器界面很简洁，默认状态下显示所有文件，图标栏的图标会随着激活文件类型的切换而相应改变，这样ACDSee 7.0也可作为一个相当不错的资源管理器使用。图片显示窗右上方有个拖杆，可在25×18到240×180之间无级改变缩略图尺寸（图5）。图片很多时选择小尺寸；图片较少时选择大尺寸，则可看到更多细节。

2.曲线工具

在编辑模式下进入"Exposure"控制栏，会发现比6.0版多了一个曲线工具，通过它可精细调节图片色阶，得到更大的反差。

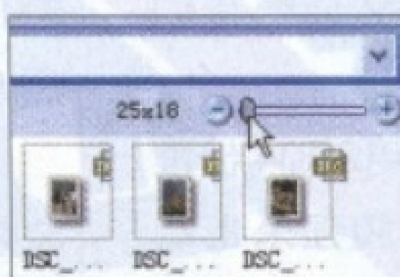


图5

3.目录同步

ACDSee 7.0新增同步（Sync）菜单，用以同步两个文件夹（可创建多个同步任务），支持网络文件夹。第一次同步后，用户还可编辑同步时间表及进一步设置。对于经常需要备份数码文件的用户来说，此功能可令他们省心不少。

四、数据库和EXIF信息管理

点击"Database"→"Export"→"Generate File Listing"，能以文本模式得到当前文件夹的文件信息列表；点击"Database"→"Database Maintenance"进入数据库的维护窗口，可优化数据库、删除缩略图、删除所有数据库信息、删除孤立文件夹等。

点击"Database"→"Copy EXIF Info"，可将数据库信息拷贝到EXIF，也可将EXIF信息拷贝到数据库；选定图片，点击"Tools"→"Batch Set EXIF Info"，可批量设置EXIF，甚至可重写大部分信息。

EXIF是Exchangeable image file（可交换图形文件）的缩写，这个格式是专门为数码相机设定的，可以记录数字照片属性信息，例如格式化关联信息，还能够记录拍摄数据以及照片格式化方式，这样就可以输出到兼容Exif格式的外设如照片打印机上。

五.新的图片发布方式

ACDSee 7.0新增了2种发布图片的方式："Pubish to Tivo"和"Sendpix Album"。Pubish to Tivo需要相应软件支持，Sendpix Album则可通过Sendpix服务器建立用户相册并发送图片。操作都很简单，这里就不详细叙述了。

ACDSee自4.0版后由于界面繁复、资源占用猛增、浏览速度下降，一直备受争议，不少用户为此依旧保留着经典的2.44版或3.1 SR-1版。为了对此问题有更客观的评价，我们将3.1 SR-1和5.01、6.0、7.0放到一起做横向比较，测试不同版本ACDSee核心功能和资源占用之间的变化关系。所有版本ACDSee采用英文界面，包括标准版和PowerPack版，安装前卸载其他版本，删除数据库文件和安装目录。测试平台采用P4 3.06B处理器、512MB双通道DDR400内存、Maxtor MaXLine III SATA150硬盘，以确保足够的性能。测试浏览速度时，打开硬盘目录树，进入一个有114张16位TIFF图（5.99GB）的文件夹，用秒表记录缩略图刷新完毕的时间。

版本	文件大小（MB）	安装大小（MB）	内存占用（kB）	浏览速度（秒）
ACDSee 3.1 SR-1	5.81	8.23	10000	100.89
ACDSee 3.1 PowerPack SR-1	10.3	16.0	11104	104.34
ACDSee 5.01	11.1	5.09	12916	114.75
ACDSee 5.01 PowerPack	19.8	7.99	13944	110.73
ACDSee 6.0	14.6	6.15	17512	118.31
ACDSee 6.0 PowerPack	18.6	13.0	18900	114.81
ACDSee 7.0	14.6	10.3	22980	114.69
ACDSee 7.0 PowerPack	19.0	17.9	26228	108.80

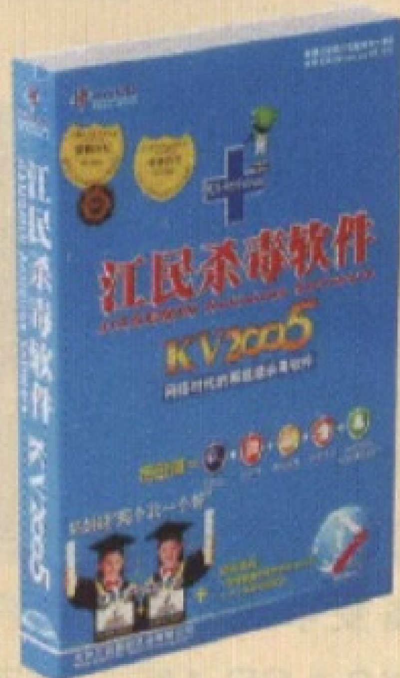
注：所有成绩越低越好。

很明显，ACDSee一直很在意用户的硬盘空间，即便是最新的7.0 PowerPack，安装目录也只有17.9MB；内存占用方面则是一路飚升，以5.0为分水岭，同版本的PowerPack明显比标准版大；浏览速度方面3.1 SR-1表现出众，不过它的优势也不明显，6.0则在这项测试里垫底，比较有趣的是5.01、6.0、7.0三个标准版的速度均略低于PowerPack。另外值得一提的是，用户主观感受的"快慢"其实还包括程序启动时间在内。因为通常浏览的文件夹不可能有测试用的那么大，而低配置机器载入7.0 PowerPack的时间和3.1 SR-1相比要长得多，这个时间差远大于浏览速度的差异。



工程师点评

经过界面超级繁复的ACDSee 4、稳定性稍嫌欠缺的ACDSee 5、浏览速度空前缓慢的ACDSee 6之后，一个各方面表现较均衡、功能空前强大的ACDSee 7.0终于出现了。当然，要享受它的优点，你需要准备更大的内存和更快的处理器。尽管一些新功能尚需完善，ACDSee 7.0已向我们展示了一个新经典软件的所有素质。



厂商： 北京江民新科技术有限公司
上市： 2004年9月21日
售价： 198元
附件： 使用说明书、授权服务卡2张、12功能刀具、硬盘急救折扣券200元
推荐： 对杀毒软件要求高效率、低占用、界面简捷易用的PC用户。
咨询电话： 800-810-2300

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 小虫

蓝色杀毒快车——江民杀毒软件KV2005

2004年9月下旬，江民公司在京隆重发布新款杀毒软件：KV2005，10月初这款软件在全国陆续上市。江民KV系列杀毒软件在公安部的检测中一直保持优秀成绩，在用户中也有很好的口碑。去年，江民公司10周年推出的KV2004给我们留下深刻印象，据称耗资千万元研发KV2005又会给我们带来哪些惊喜？

在程序设计方面，KV2005依旧采用2004版推出的SAK标准，即：简单化、自动化、超强杀毒能力。KV2005采用序列号安装，附送2张授权服务卡，采用序列号流量控制技术防止盗版，正版用户无须输入序列号和ID即可实现病毒库自动升级更新，无须烦琐的认证。默认的简洁平台只有“查毒”、“杀毒”、“升级”、“帮助”4个最基本按钮，点一下鼠标即可进行相应操作。界面采用可换肤设计，有8种界面风格可选（图1）。

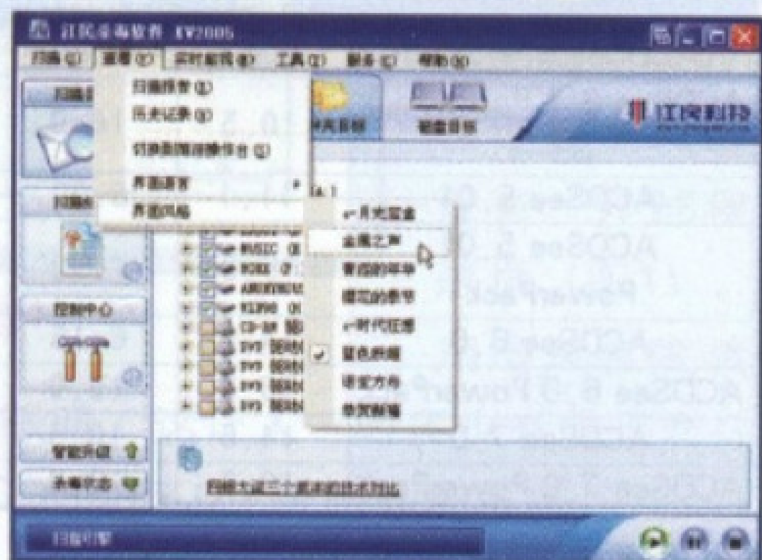


图1

KV2005采用后台式自动杀毒、自动升级，拥有7套自动监控防杀系统，保证“即时通信、文件、邮件、网页、脚本、注册表、隐私信息”安全。KV2005在应用程序集成方面有突出表现，它率先通过微软SP2安全中心认证，对微软安全中心功能进行拓展和延伸，可实现系统互动、联合防毒。KV2005还将杀毒引擎嵌入Office、网际快车、网络蚂蚁、WinRAR、WinZip等常用办公、下载、压缩软件中，并提出了无毒聊天、无毒办公、无毒邮件、无毒网游等环境下的应用，使用户对杀毒软件的作用有更直观的认识。

KV2005在主界面下即可完成硬盘主引导记录/引导区的备份、恢复；它集成了“IE修复工具”，可对IE设置进行修复和保护；支持程序备份，可将当前程序打包，以备重装系统后恢复；支持用U盘制作DOS杀毒伴侣、硬盘修复王，可使无软驱PC用户在DOS下快速查杀病毒和修复硬盘故障。

KV2005采用独创的“系统级深度防护技术、立体联动病毒防御技术、智能广谱杀毒技术、比特动态滤毒技术、内存杀毒技术、深层杀毒技术”，确保强劲的杀毒能力和低资源占用。在测试平台上，后台监视器和服务器总共占用了3560kB内存（QQ在同一时间占用16,488kB），和其他杀毒软件相比，加载KV2004监视器对系统运行速度的影响非常小。杀毒能力方面，KV2005蝉联公安部检测一级品，测试平台（用McAfee VirusScan 7.1.0企业版防护）在首次扫描后竟然发现了7处感染病毒。

江民黑客防火墙（图2）是KV2005安装光盘附带的个人防火墙，用户可自定义安全级别、配置访问规则、审核应用程序、查看系统信息和当前连接网络的程序，可以保护网络游戏中的虚拟财富，大大提高用户上网的安全性。

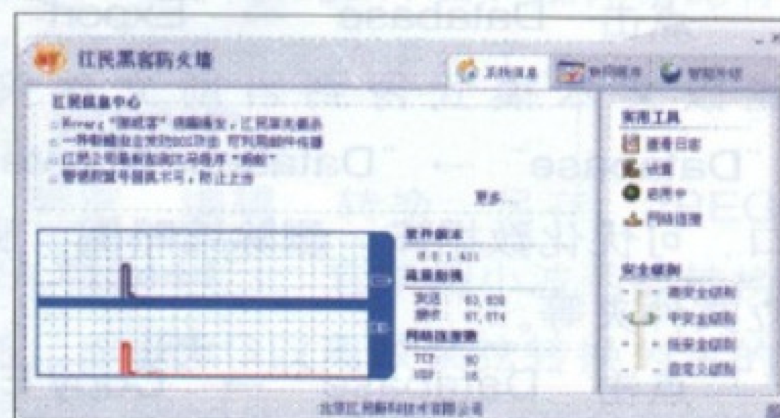


图2

由于软驱、软盘逐渐被淘汰，KV2005的附件取消了DOS杀毒伴侣软盘，取而代之的是12功能刀具和价值200元的硬盘急救折扣券，附加价值可观。说明书的编制很详细，不过印刷质量不是很理想，好在并不影响阅读。

工程师点评

KV2005是一款省心、省事、低资源占用、功能强大的杀毒软件。与微软操作系统的结合及互动防御体现了KV2005在技术上的进步，而无毒聊天、无毒网游、无毒办公等应用的提出，标志着杀毒进入应用程序环境时代。

今天你违法了没有?

——"网络扫黄打非"后的思考

■本刊实习记者 心鹰

2004年7月至10月间，一场规模空前的"网络扫黄打非"专项治理活动在中宣部、公安部、文化部、信息产业部及新闻出版署等8个部委的联合部署下展开。在这次活动中，数以千计的色情网站被封禁、各种网络不良信息被清理、许多网络犯罪被清查，一时间，网络环境前所未有的洁净。这对于贯彻执行国务院提出的"改进未成年人思想道德建设"起到了相当积极的作用。从这次活动的规模与结果看，政府对于网络色情问题确实是下了决心，要大干一场了。

一、山雨欲来风满楼……

如果问：今天你上网了没有？相信很多读者都会作出肯定的回答。对一些人来说，上网已经成为生活的一部分。如果问：你看没看过网络色情信息？相信很多人会支支吾吾，因为很多时候色情信息会主动找上你，在你的电子信箱、浏览器上大肆泛滥，躲也躲不开。但如果问：今天你违法了没有？多数人肯定是一头雾水，谁没事儿天天犯法啊？不过，你知道么，公安部33号令第五条第六款规定：任何利用互联网宣传制作、复制、查阅和传播封建迷信、淫秽、色情、赌博、暴力、凶杀、恐怖、教唆犯罪信息的单位和个人，都属违法行为。你可能真的天天都在违法……

众所周知，接触电脑的人很少有不上网的，上网很容易接触到一些不良信息，我们这里称之为"黄"和"非"。要说谁从来没主动去过色情网站，这我信，但要说谁没听过或接触过，就有扯淡之嫌了。记者对身边的朋友做了个小小的调查，结果是男性100%曾经浏览过色情网站，女性好些，肯告诉记者的是100%……这似乎应该被鄙视！不过在鄙视之前请先问问自己，你没有浏览过么？"性"作为人之大欲，早就被摆上了桌面，无数性学著作充斥着市场，我们通常认为能放进书本里的都是"健康的性"，而遮遮掩掩的、不能被提及的就成了"不健康的的性"，就成了色情，而忽视了在健康与不健康之间划出的一条明确的分界线。其实，"健康"与否，很大程度与受众的年龄有关，一些对于成年人健康的东西往往不适用于青少年，因为未成年人的抵抗能力更低，更容易受外界影响，而网络色情恰恰钻了这个空子。正是由于网络自身具有开放性，使得不良信息在网上不分对象、不分时间地四处散发，很快到了不可收拾的地步。

人们开始对网络色情展开讨论，有人觉得“色情”这玩艺儿太恶心，早该根除之；还有人觉得这也不错，反正老子我看得挺爽！一时间众说纷纭。2003年5月，《大众软件》第10期专栏评述栏目，以名为《“拉皮条”和“卖春药”的赢利模式》的专题率先对门户网站的涉嫌色情内容提出了质疑。2003年6月23日，一篇名为《站直喽，别趴下：十问张朝阳、丁磊、汪延》的文章通过博客中国网站在新华网、人民网等80多家主流媒体论坛上迅速蔓延。一位被人们称为“中国反网络色情第一人”的辽宁教师王吉鹏向新浪、搜狐、网易这国内三大门户网站公开叫板，批评网络色情现状。对当时泛滥成灾的“成人笑话”、“淫秽短信”等“软色情”问题毫不留情地迎头痛击，这对后来电信部门整顿信息市场起了推波助澜的作用，也算大快人心。

2004年2月26日，国务院颁布了《关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，其中第九项“净化未成年人的成长环境”针对互联网问题作了重要批示，这就使接下来一系列的政府动作顺理成章起来。2004年6月30日，中共中央政治局委员、书记处书记、中宣部部长刘云山主持召开了第17次全国“扫黄打非”工作电视电话会议。会上强调：为了贯彻落实中共中央、国务院《关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》精神，准备开始部署专项治理工作，其中的重中之重就是网络专项治理。一场由中宣部、公安部、文化部、信息产业部及新闻出版署等8部委联合开展的“网络扫黄打非”专项治理活动就此展开。（附表1：此次专项治理主要活动时间表）此次活动中，“查阅”色情信息算作违法行为第一次被正式提了出来，成为今后打击网络犯罪一条重要的依据。

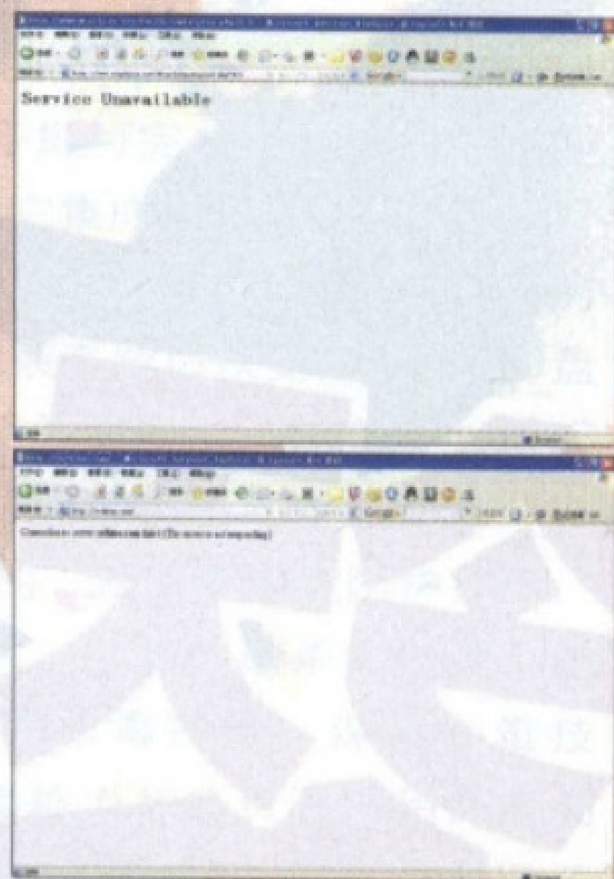

中宣部部长刘云山

二、风雨过后见彩虹？

2004年7月1日，就在第17次全国“扫黄打非”工作电视电话会议召开的第二天，《行政许可法》开始正式实施，这也在法律上为此次专项治理奠定了基础。2004年8月份，新闻出版署率先公布了56种涉嫌非法和违规出版的电子游戏出版物；与此同时，公安部方面对网络色情展开了铺天盖地的围剿，截至7月26日，全国有700余家色情网站被关闭，各色“黄版主”纷纷落“网”。8月17日，全国第一起网络色情案在徐州中院开庭，组织他人在聊天室里大跳脱衣舞的“黄版主”王艳丽被判有期徒刑4年，并处罚金人民币30 000元……

在一通暴风骤雨过后，现在网络环境究竟如何，投诉举报电话是否有效？更为直接的，我们究竟还能不能看到网络上的色情内容？这一系列问题随之而来。常言道：眼见为实，记者随即开始了深入调查。

一开始，记者选择了一些常见的色情网站（例如XCHINA.COM、欢欢娱乐空间等），尝试进入，结果全部显示无法正常登录。“不知道是不是个别现象？”记者并不死心，用各种搜索引擎开始查找：Google、百度、搜狗、雅虎……经过几天的努力，在点击了数百条网址后，两条漏网之鱼终于被抓住了（它们是http://www.999street.com与http://www.lamblate.com/bbs/index.php）。这使得接下来的采访成为可能，也为后几天的晕头转向埋下了伏笔……



无法进入及被删除的网页

第二天，记者以普通民众的身份对现在几种主要的举报途径进行了暗访。记者先试拨了全国“扫黄打非”办公室的举报电话，2小时内多次试拨，均占线，记者最后放弃了努力。接下来文化部和公安部方面也不是很顺利（这主要是因为一些政府部门对外公布的举报途径并不是很清楚，如果举报者不仔细研究，很难弄清究竟该举报什么、到哪里举报）。最后，公安部网络监察处受理了举报内容，答复会迅速采取处理措施。记者又陆续在中国“扫黄打非”网（http://www.shdf.gov.cn）及不良信息举报中心网站（net.china.cn）发布了网络举报信息。然后，开始等待结果……（附表2：主要举报方式及负责内容）

两周后，当记者再次看到那两条“漏网之鱼”时，迷惑和不解立刻涌上心头。看来，这个“漏网”不仅仅是偶然。于是记者开始尝试以真实身份对以上单位进行采访。果然，大多数单位以“无可奉告”、“技术保密”为由拒绝采访。不过，北京市公安局对外处的一位领导还是说出了一些隐情。他认为：最近“网络扫黄打非”专项活动由于是贯彻国务院精神，各部委自然都不甘落后，纷纷成立了自己的举报途径。但由于行政职能划分上还存在着重叠、交叉等问题，真到了执行的时候，肯定会出现延误、遗漏现象。所以，如果有人真要进行举报，最好先取得相关证据，再发送传真到当地公安机关。

听了这位领导的话，记者忽然觉得原来举报也不是一件容易的事。首先你要有证据，其次你还要知道去那里“报”，最后好不容易报了还不一定有结果。除去记者这样的“好事之徒”，有多少老百姓愿意费这种劲

呢？况且，接下来一系列调查后发现，事情远远没有这么简单。一位不愿透露姓名的境外色情网站站长对记者讲："目前全球约有23万个色情网站，据色情统计中心（XXXcounter）报告的'顶级成人网站'（TOP AdultSitesontheNet）资料显示，全球浏览人数最多的250个色情网站，日总浏览量达到2 358 889人次，最大的12家日浏览总量过百万（比如著名的Cybererotica.com），它们很多都是一些大的有线电视公司作后台；而有固定网址的色情网站数目在2400～3500家左右，而且因为每天都会增加或关闭不少站，所以具体数目很难估算。在国内，中文色情网站数量还相对比较少，大概只有1000～2000家，其中大型的也就5～8家（比如摩洛客论坛）。在最大的一家网站里，甚至包含了全国各地的非法性交易和服务信息。不仅有地点、价格、电话等详细资料，还有不少针对环境、服务质量的评论，而且更新很及时。然而，这最大的5～8家色情网站都有着极为敏锐的触觉，在国内媒体还没有大规模报道有关打击色情网站之前，就已经开始改版了。所以，真正意义上的大站一个也没有被封，被封的都是一些垃圾小站。（记者的某友人一语中的：原来色情网站也有酒吧与发廊之分啊！）目前具备相当规模的几家大型色情网站都是盈利网站，现在打击力度大了，虽然这些网站的所有者和运营者在国外，不怕被抓，但他们仍然担心域名被封，而一个好的域名价值百万。真正的色情网都是从免费做起，再到收费，最后就是卖域名。而所谓的大型网站都是有防护措施的，就算是被封的色情网站只要换个域名也能让用户继续访问。况且现在域名的价格非常便宜，申请一个国际域名的费用最便宜只需要60元，最贵也不过130元。所以说，真正的损失只有60元，如果说还有其他损失的话，就是更换域名后还需要通知原来的用户，不过在一些做得较好的色情网站都有完备的数据库，里面有比较详细的用户信息，特别是电子邮件地址（只要是注册用户都需要提供），这样可以很方便地给他们群发邮件。比如我就申请了多达几十个的域名，只要是你知道的域名结尾，如.org、.com、.uk、.biz、.info、.us、.jp、.tv……在前面加上个***就一定能找到我们。"这位站长给了记者几个国内大型色情网站的名字，说明要想进入内部需要先交费注册，保证可以成功浏览。记者用Google搜索后，轻易找到了这些站点，它们包括"情色海岸线"、"赤裸羔羊"、"MOROK"……这些站点都提示"现在不能注册新用户，请谅解，争取尽快恢复"，看来是做好了充足的准备。不过仅从预览区已经能看到非常多的色情信息，可想而知，风声一过它们会以多么惊人的速度反弹！这些大型网站能在狂风暴雨中屹立不倒，其中的原因确实值得深思。



记者现在也不能确定这位站长说的还有多少属实，因为有很多话他也是欲言又止，不过就算是摆在桌面上的一些事已足够让人感到触目惊心与无奈。无疑，现在的网络环境真的干净了许多，比之过去的满目疮痍强百倍。但似乎还存在着这样那样的漏洞，更可怕的是这些漏洞来自根源，我们一味地围追堵截会不会陷入"治标不治本"的怪圈呢？人说："不经历风雨，哪能见彩虹？"风雨是经历了，彩虹却迟迟未到。难道是风雨不够猛烈？

三、让暴风雨来得更猛烈些吧！

1.合法

中国人办事从来讲究合情、合理、合法，在记者看来却应该反过来说：合法、合理、合情。现在我们提倡建立法制健全的社会，要求有法可依、有法必依、执法必严、违法必究。从法律角度来看，这次"网络扫黄打非"活动的意义就不那么简单了。2004年9月14日，第十七届国际刑法学大会在北京召开，与会专家认为，打击网络犯罪目前面临缺乏足够法律依据，许多案件因此无法被法院受理，中国亟需加强惩治网络犯罪的相关立法。"由于法律条文内容滞后，网络虚拟财产，比如网络游戏的武器装备被盗的纠纷在中国已有很多，但处理起来还没有具体的法律依据。"中国人民大学教授卢建平说。中国法学会刑法学研究会会长赵秉志认为："中国的网络犯罪立法活动尚处于就事论事阶段，主要集中在网络运行安全、网络经营秩序方面，关于滥用计算机行为所造成的危害，规定较少。"而所谓的网络信息滥用，指包括在互联网上建立淫秽网站，传播淫秽影片、音像，网上诈骗，网络赌博，网络非法传销，利用互联网进行宣传煽动活动，危害国家安全等，这也正是这次"网络扫黄打非"活动的重点。

2004年9月2日，最高人民法院、最高人民检察院联合出台了《最高人民法院、最高人民检察院关于办理利用互联网、移动通讯终端、声讯台制作、复制、出版、贩卖、传播淫秽电子信息刑事案件具体应用法律若干问题的解释》，其中把"以牟利为目的，制作、复制、出版、贩卖、传播淫秽物品"的量刑标准提升到了无期徒刑。这是比较明确的立法内容，实施起来相对容易。但在一些执法细节上，现在确实还存在许多问题。比如，公安部33号令第五条第六款规定：任何利用互联网宣传制作、复制、查阅和传播封建迷信、淫秽、色情、赌博、暴力、凶杀、恐怖、教唆犯罪信息的单位和个人，都属违法行为。这一规定本身的逻辑性就有可能存在矛盾。既然看一下就是违法，那么那些试图举报的人员不也在看吗？要说他们是为了"扫黄打非"，那也有人是无

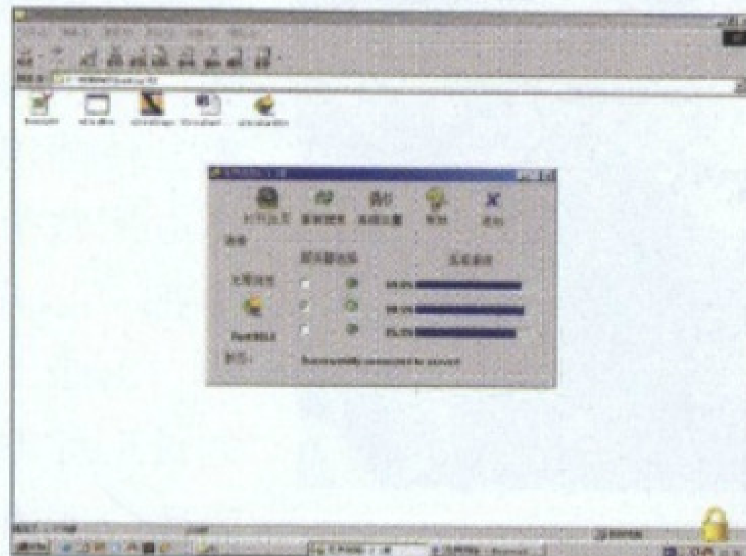
意点击的，怎么区分呢？最关键的是，看一下就算违法，那么违法和不违法还有什么可依据的界限？中国政法大学行政法研究所副所长何兵博士在接受记者采访时说："看黄碟、浏览色情网站，固然有悖很多人心中的道德规范，但这仅仅是属于个人道德的规范，更为重要的是，这种行为并没有影响公共秩序，并没有公共危害性。所以我认为，在追究违法或犯罪时，必须在社会危害性上加以界定，必须将公民的私生活与道德行为、与违法犯罪行为区分开来。"

刑事政策上有所谓的"抓大放小"课题，也就是说在有限的执法资源下，公安机关应将主要精力用于预防和打击那些严重危害社会安全的犯罪行为，而对一些社会危害性显然轻微的行为"网开一面"。显然，私人的浏览黄网属于这种"轻微的行为"，可轻微与否怎么界定呢？看来，对于网络犯罪的立法工作还任重而道远。

2.合理

这里的"理"自然不是道理的理，而是治理的理。换种说法，也就是说有没有良好、有效的治理手段，是否存在着技术上的不足？很不幸，这方面的答案无疑是令人尴尬的。

正所谓"道高一尺，魔高一丈"。网络自从诞生那天开始，"魔"与"道"的争斗就一天也没有终止过。对于现在的网络治理，最常见的方式就是封禁网站。然而，国内被封禁的网站是彻底的封禁，而那些在国外注册的网站，是受网站所在国法律保护的，中国政府无权干涉，所以只能通过屏蔽网站域名来限制国内用户访问，而这种屏蔽对熟悉电脑操作的用户丝毫没有影响。在一位电脑高手的帮助下，记者更改了电脑的一些设置，通过代理服务器很容易又看到了一个"已被依法关闭"的色情网站。据介绍，在一些尚未封禁的色情网上现在都加上了介绍代理的知识，从原理到应用，非常详细，甚至还有图片帮助操作。此外还有一个叫"无界漫游"的软件，只要安装了该软件，无论是非法网站、地下网站还是那些已经被封的色情网站，只要这个网站确实存在，再怎么禁也能访问（"无界漫游"主要原理就是内建代理服务器、并自动连接和配置，使一些并不精通电脑的用户也能轻松使用，现在该软件也属于封禁之列……）。


"无界漫游"软件

网络扫黄另一个重要的手段是屏蔽掉搜索引擎中的一些敏感关键字和关键词，这通常来说是有效的。不过，随着中国网络带宽近一两年的迅速增加，宽带网用户大大增加了，这些用户已经完全有条件使用P2P（peer to peer端对端网络）软件。利用基于这种技术的软件，你可以跳过现有的搜索引擎，找到任何想要的东西，而且具有极强的隐蔽性。记者下载了国内开发的主要3款P2P软件——Workslink、PP点点通和OPENEXT，按照朋友给的提示，分别用"偷窥、写真、三级……"这类关键词进行搜索，可很轻易找到大量和上述关键词相关的视频、图像文件，有的甚至根本不需要输入任何关键词。可见，"网络扫打非"活动还不断涌现着新的课题，面对这些挑战，我们一刻也不能放松。

"色情网站为什么会如此泛滥呢？因为色情网站的价值链在产生利润。"互联网分析师方兴东表示。切断维系色情网站生存的利益链条，已经成为当前网络"扫黄"的核心内容。据知情人士透露，色情网站的收入来源包括为SP代理的收费分成、为其他网站代理广告宣传、通过会员收费服务获得收入以及贩卖黄色光碟取得非法收入。而现实中，少数电信运营机构、内容服务商（网站）与一些金融部门，同色情网站的经营者之间不可避免地存在着利益关系。中国互联网协会新闻信息服务工作委员会的一位专家表示，色情淫秽网站的收费渠道基本是通过中国联通和中国移动公司的手机注册收费，事实上，通过这种渠道流入色情网站经营者口袋中的钱远远超过电子汇款。所以，只要通信公司愿意卡住资金通道，就不可能不见成效。

其实，信息产业部在2004年4月就已经开始针对短信市场进行规范化建设。期间，信息产业部发布了《规范短信息服务的有关规定》，其主要目的就是规范短信监管。8月19日，公安部、信息产业部等14个部门联合部署在全国范围内开展打击淫秽色情网站的专项行动后，银行也积极配合，切断淫秽色情网站的资金支付结算渠道。这对防止淫秽色情网站利用银行的支付结算平台开展非法经营业务起到了一定作用。不过，对已经确定的色情网站进行治理、全面封杀，银行的工作无疑是锦上添花。但对于一些不能确定或没有发现的网站，银行方面的工作依然很难进行。

仔细想想，无论电信部门也好，银行也好，其实都不具备内容监察的权利与义务，非不为也，乃不能也。一味要求他们"卡住资金通道"不合理也不可能，而要求他们对下线运营机构进行严格管理、对内容服务商资格认定严格把关才是有效的治理手段。

3.合情

中国人认为人性本善、西方人认为人性本恶，有一点达成了共识，那就是：人性充满弱点。人们常说"食色性也"，并误以为它是孔子说的。其实，这是战国时一个叫告不害的人与孟子论战时首先提出的。讨论如何在互联网上创收，朋友们通常都能拿出一整套看起来很美的方案。但实话实说，这些方案都需要太多的时间、太多的过渡与积累。而风云变幻的互联网给予人们的时间又少之又少。不过，在互联网上也有许多可以很容易赚钱的生意。所有这些生意，用一句简单的话概括，就是为人性的需求服务。于是黄色网站应运而生。既然，网络上这些不良现象的根源源自人性本身，似乎唯一根治的方法也要从人性入手。

既然无法避免，就要想办法控制；既然不能"发于情，止乎理"，就要想办法疏通。但是，一味围追堵截真


手拿盗版DVD的记者。

的是好办法么？我记得有句成语叫"水满自溢"。网络出现之前，这些黄色、非法的内容不存在么？当然存在，只不过它们传播的渠道较单一，传播的速度没这么快，恰好网络弥补了这些缺陷。可究其本质，需求总是先于供给、市场总是先于商品。我们从需求与市场着手会不会更好呢？最近一段时间下班时，记者赫然发现路边业已消失许久的"抱小孩妇女"回归了，而且人数似乎在慢慢增多，地铁站门口的盗版DVD贩子更是络绎不绝。与他们聊聊，听到了令人惊诧万分的话："听说了吧，网上扫黄，在网上下不到了，赶紧买吧！""说句不好听的，现在哪家音像店没盗版？"记者听了，良久无语……

有个读高中的小同学在网上很不负责任地发表了一篇《为什么全国扫黄打非最终的受害人却是我们？》的文章，提及"错杀三千"这个问题，其中有一段很有意思："政府要扫黄打非，净化网络环境我们不反对，并且支持政府这么做。但是，只是为了一个服务器上发现了一些带有不良信息的图片或者别的什么东西，而把整个服务器都关闭检查，导致整个服务器所在的全部网站不能正常运转，甚至资料丢失，那这样的牺牲我们可是承受不起的！你们知道吗？一个网站关闭一周对它造成的损失有多大吗？可能会导致它走向灭亡！一个人辛辛苦苦用自己节省下来的钱开办了一个网站，并且耗费心机不断地对它进行改良，经过几个月甚至几年的时间，好不容易把网站的浏览量提上去了，可是因为要支持政府净化网络而导致网站的灭亡，有谁还愿意呢？就像你们的央视，经过了那么多年的辛苦才让它的收视率长到现在这么高，但如果仅仅因为扫黄打非而关闭了央视，你们愿意吗？"

很多人对这位同学幼稚的词藻颇为不以为然，不过仅仅几天后，当试图用"赤身裸体"来形容初生婴儿而被告知"使用非法词语"时，记者就颇能理解他的说法了。记者忽然觉得，腾讯的"钓鱼岛"事件被放大了（当年腾讯为了避免人们在网上谈论钓鱼岛事件而禁用了"钓鱼岛"这个词，结果引起轩然大波），那种敏感已经放大到网络的每个角落。现在，一些服务器商为了避免被查禁，设置了众多禁用词汇，即便如此，不稳定现象还是时常发生。而这种情况对于那些非盈利性的网站或个人网站是非常致命的（记者经常去的某BBS已经完全瘫痪，峰值浏览人数从400多下降到个位数）。只是为了一个服务器上发现了一些带有不良信息的图片或者别的什么东西，而把整个服务器都关闭检查，从而导致整个服务器所在的全部网站不能正常运转，这样做真是必须的么？真的是利大于弊么？真的不是"错杀三千"么？

四、有鱼？无鱼？

如果把2004年6月30日第17次全国"扫黄打非"工作电视电话会议作为此次"网络扫黄打非"活动的开始，在接下来3个月时间里，应该说网络环境确实得到了很大程度的净化，这与众多政府职能部门的工作是分不开的，不过净化的同时也暴露出相当多的问题。人得了病就要吃药，但"猛药强攻"却是医生的大忌，"网络色情"这种问题也是一样。它本就不是朝夕间能解决的，急功近利可能会适得其反。这次活动充分显示出了政府对"网络色情"进行治理的决心，这对网络文明建设无疑将是一件好事。P

截止到2004年10月14日，上文所提及的记者所举报的网站依然可以访问。

附表1：此次专项治理主要活动时间表

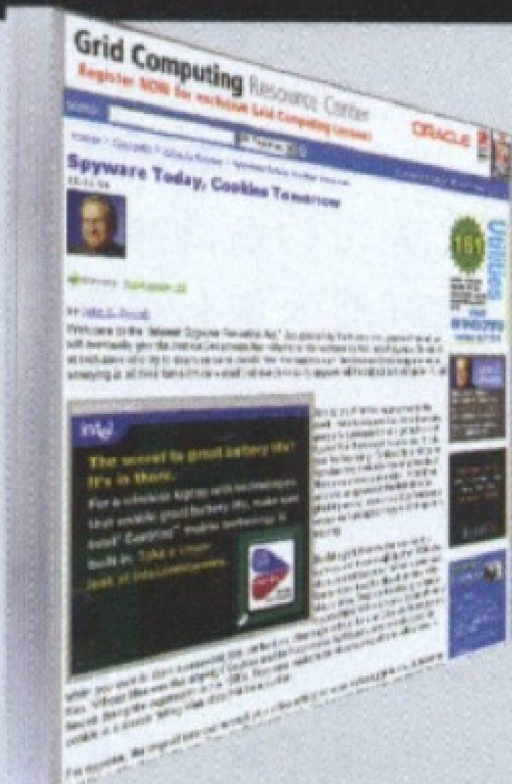
■2004年2月26日，国务院颁布了《关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》。
■2004年6月30日，第17次全国"扫黄打非"工作电视电话会议召开。
■2004年7月1日，《行政许可法》开始正式实施。
■2004年8月，新闻出版署率先公布了56种涉嫌非法和违规出版的电子游戏出版物。
■2004年8月17日，全国第一起网络色情案在徐州中院开庭。
■2004年9月6日，文化部查处了6款违法网络游戏和4家网络游戏运营商。

附表2：主要举报方式及负责内容

■新闻出版署中国"扫黄打非"网网址：http://www.shdf.gov.cn。
■全国"扫黄"、"打非"工作小组办公室举报电话：010-65233456、010-65212870。地址：北京市东四南大街85号，邮政编码：100703。
■举报卖淫嫖娼、赌博、陪侍等违法行为，请与公安机关联系。公安部举报电话：010-65254722、010-65139696。
■举报淫秽色情网站，请与公安部联系。公安部举报电话为：010-65283344、010-65207655。举报网站网址为：www.cyberpolice.cn。
■若在网上发现违法和不良信息，只要登录违法和不良信息举报中心网站（net.china.cn），说明相关信息所在网站的名称和页面位置，提供举报人的必要联系渠道，即可实施举报。
■您若举报录像放映、电子游戏、演出等文化娱乐场所的非法经营行为，请与文化行政管理部门联系，文化部举报电话：010-65551010。

PC MAGAZINE

2004年10月12日

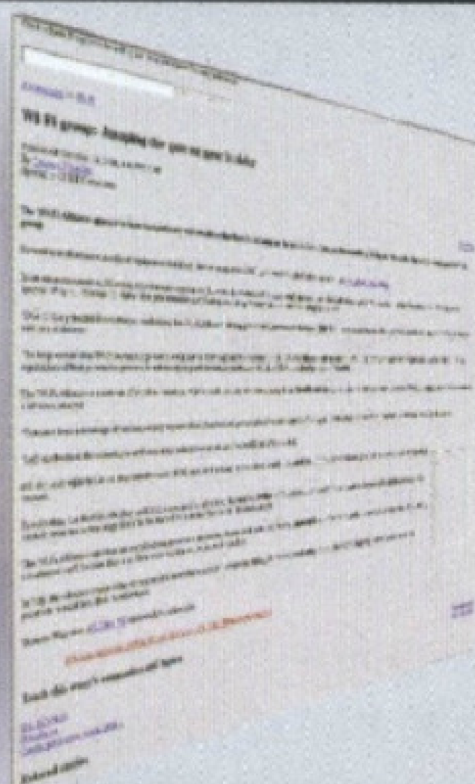


欢迎访问"阻止互联网间谍软件行动"。正是由于这个组织的努力，联邦执法部门通过法律阻止企业制作并散发间谍软件才成为可能。当然，制作并散播间谍性质的软件不仅仅只有企业，更多的时候个人制作的软件具有更大的危害力。不过由于企业具有更强大的行销推广能力，其软件对社会造成的危害性也更深远。虽然大多数被揭露出来的企业都声称他们是为了防止盗版，同时搜集一下用户的消费习惯信息什么的，但是天知道他们通过那个后门从你的电脑里拿走了什么。当然，基于相同理由窥视用户电脑的不止那些软件公司，还有众多的网站。我一直想不通为什么我不得不留着那个cookie，让它记录我的用户名和密码，每次还假模假式地告诉我"您的个人信息将会被上传，过程中有可能会被他人看到"。他们对我的个人信息为什么如此感兴趣呢？好吧，就算我去电影院看《机械公敌》的时候要买票，不过他们不会问我是谁，要不要买爆米花，喝百事还是可口可乐什么的。看看威尔·史密斯在电影里和妄图控制他人生活的混蛋和机器人打成一团，我就有一种说不出的兴奋和悲哀。兴奋的是终于有人教训那些干扰我们正常生活的家伙了。悲哀的是——那只是在电影里。

那个该死的cookie早晚应该被禁掉。

CNET.com

2004年10月13日



WI-FI联盟看上去已经失去了耐心，他们其中已经有些人耐不住性子跳了出来，就像西部片里常常看到的那样，端着连发左轮大声喊道："别动，这是我的地盘。"几个月前，数家联盟内的厂商宣布将在设备上应用已经获得完全安全认证的802.11g标准，而本周一（10月11号），联盟宣布他们将不会认同目前备受瞩目的802.11n无线互联标准，并且不会宣布该标准获得了WI-FI联盟的安全认证。"出于市场用户的反馈，我们暂时不能认为802.11n标准足够安全，尽管它能以135Mbps的速率为用户提供服务。"WI-FI联盟的发言人认为："前一段时间的事件教训告诉我们，有隐患的标准对于整个行业会造成巨大的冲击，并在消费者的心理中造成阴影。"不过对于无线互联网注视已久的分析家并不赞同联盟发言人的说法。"过早开发太新的技术标准，企业会浪费现有技术的开发费用。在没有从现有技术的商业应用上捞回足够的利润之前，他们是不会赞同新标准的应用的。他们会继续对新标准进行'技术改进'，直到现有的标准实在榨不出什么油水了，新的技术标准才会被摆上台面进行下一餐。你们看着吧。"Ken Dulaney，Gartner调查研究公司的资深研究员如此断言。

tom's hardware guide

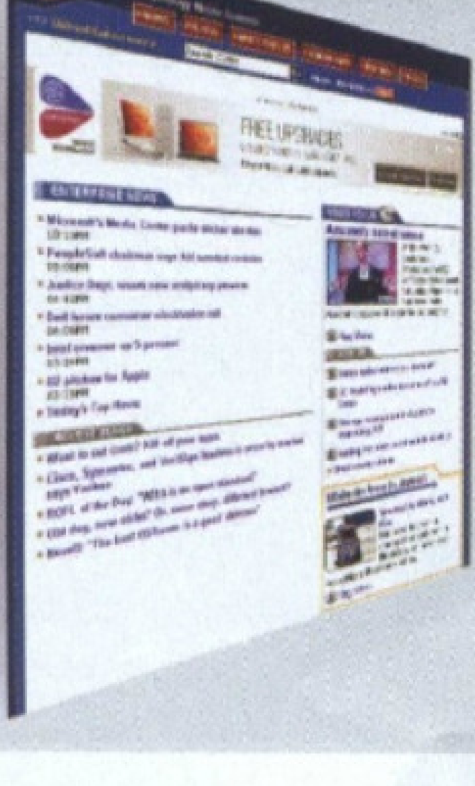
2004年10月13日



10月13日，微软公司主席兼首席软件审计师比尔·盖茨在洛杉矶礼堂对未来的多媒体技术进行了展望。他在会上发布了Windows Media Center Edition（媒体中心版）2005，并再次介绍了Windows Media Player 10，还展示了一些应用在起居室、卧室里以及可以随身携带的小玩意。过去，各种多媒体文件一直没有一个统一的接口。音乐装在iPod里，照片装在闪存盘中，视频则存在硬盘里。这对我们这些靠电脑吃饭的人当然算不了什么，对菜鸟来说却是个大麻烦。如果有个看起来和录像机一样又什么都能做的盒子那该多好。用户可以用Windows Media Player 10直接从CD上抓取音乐，可以选择把音乐压缩成WMA或MP3格式。盖茨宣称，在微软的数字媒体商场里，用户可以买到XM广播和各种音乐。购买过程与微软的Passport帐户相关联，只需点击鼠标即可完成购买。盖茨也演示了惠普数字娱乐中心。其内置闪存，可自动选择对照片进行打印、刻录或放在柯达在线上以便日后浏览。而红眼消除和裁剪也可以非常容易地完成。Windows媒体中心版终于升级到了2005，它是目前唯一独立支持高清晰电视（HDTV）和多种模拟调频的操作系统，而对喜欢聊天的用户，它还内置了MSN Messenger。

ZDNet

2004年10月11日



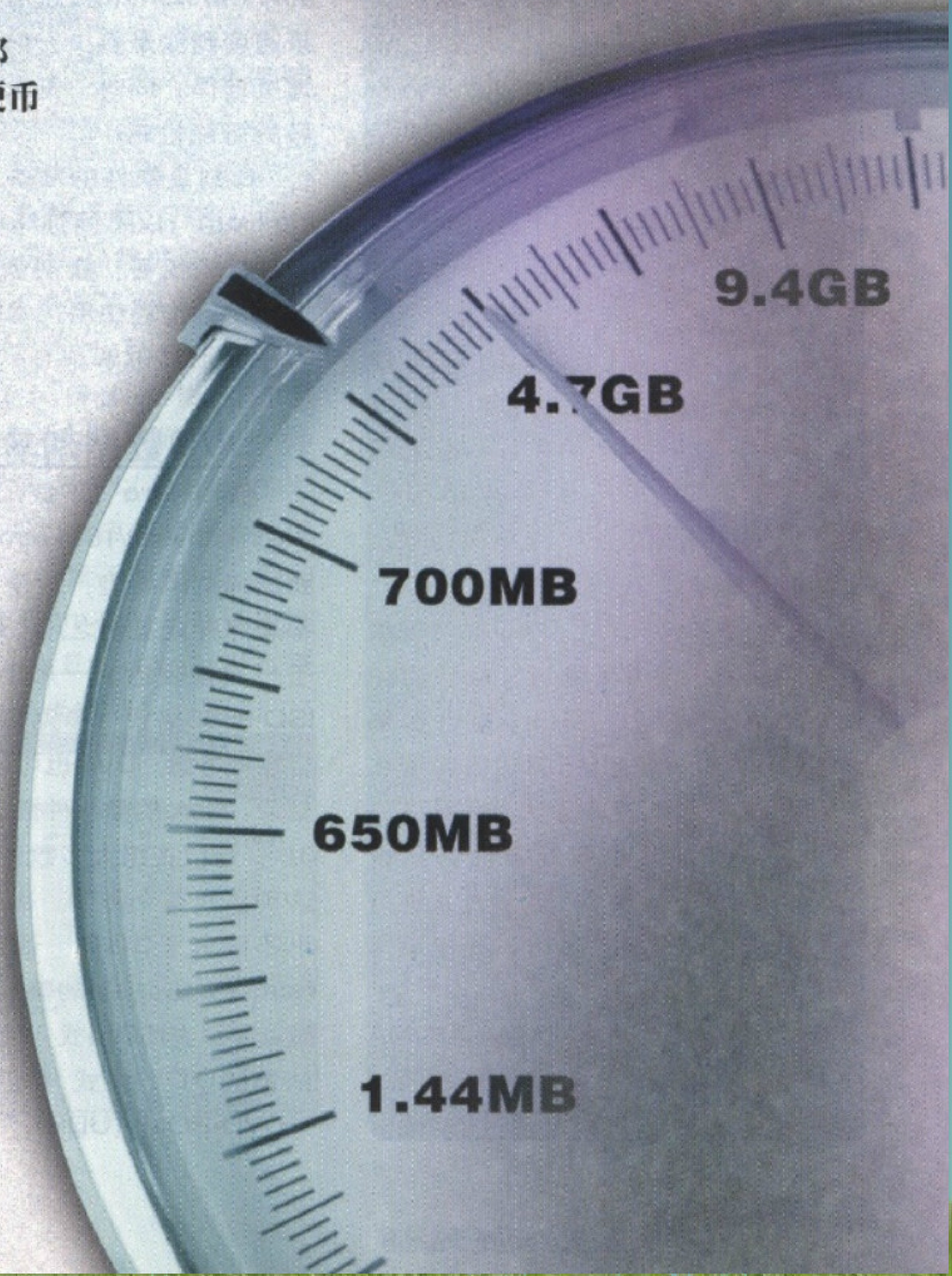
使用微软即时聊天软件MSN Messenger的用户这阵子恐怕要感到孤独了，这都是病毒作怪引起的。微软表示，在过去的3天中他们一直在与干扰MSN用户登录服务的行为较劲。无数用户在MSN论坛上抱怨或向管理员反映问题，一度使论坛的服务器出现过载现象。这次事件与一种新出现的叫"Funner"的病毒有关。这种病毒在使用MSN聊天服务的用户中传播，并试图引导用户进入网站www.78p.com。然而，安全软件公司赛门铁克并没有发现该病毒只在一小部分PC中传播并造成破坏的迹象。赛门铁克安全反应小组高级经理Oliver Friedrichs表示，现在看来，该病毒一直试图将自己传播给所有MSN Messenger联系人，但我们在过去24小时里只发现34例，并没有那么夸张。赛门铁克的网站上称，该病毒改变受感染计算机的设置，将用户访问的网站自动重定向到www.78p.com。病毒同时在该站点上下载额外的功能，但目前来看，这家网站已经被关闭了。日前微软的一位发言人表示，阻止MSN Messenger用户登录的问题已经被修复。

DVD 2004 烧录百科全书

软件篇

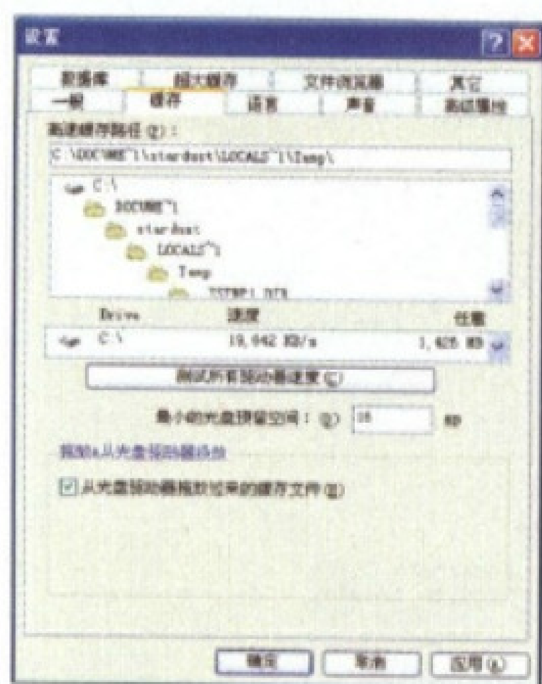
■策划 本刊编辑部
执笔 许愿池的硬币

继《大众软件》在2002年第17期推出光碟烧录百科全书之后，我们再次推出2004版烧录全书，但主角却是DVD光盘。目前DVD刻录机和盘片的价格越来越低，已可为大众所接受。而DVD光盘的大容量和DVD视频的高清晰成为大众选择的原因。刻录DVD方法与CD刻录相似而不尽相同，我们将主要关注他们的不同之处……



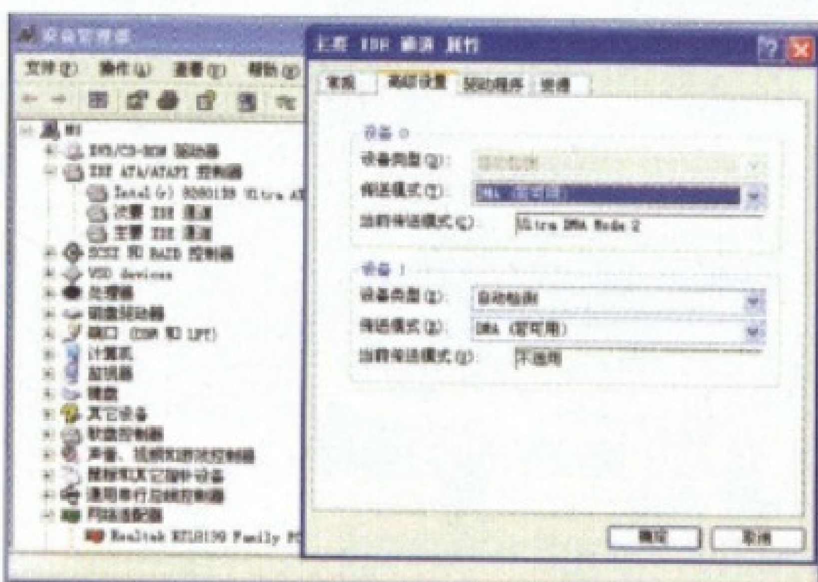
DVD刻录准备

1.由于DVD的容量为4.37GB，而FAT32格式的分区不支持2GB以上的大文件，因此建议至少有一个硬盘分区为NTFS格式（转换方式：通过“开始”→“运行”输入cmd打开命令行窗口，输入“convert [要转换的分区] /FS:NTFS”。这一般不会丢失数据，不过不能转换系统盘），否则在进行光盘复制或制作镜像时可能由于需要生成2GB以上大文件而出现错误，因此操作系统最好是WinXP，至少应该是Win2000（注：如果是Win98系统，或不想使用NTFS格式可参考“刻录问题”插文中“如何提高对刻成功率？”一节的方法）。同时由于DVD刻录时数据流量很大，1倍速为1.35MB/s，而现在基本上刻录速度为8倍速，即10.8MB/s，这就需要硬盘能足够快地提供数据，因此最好将刻录缓存设置在读取速度比较快的硬盘分区上。可以用软件测试分区速度，对于Nero Burning Rom，选择“文件”→“设置”，打开“缓存”页（图1），点击“测试所有驱动器速度”选项可测试硬盘分区的读取速度，更改“高速缓存路径”到速度最大的分区上，大小保持默认的16MB就可以了。


图1

2.如果条件允许，DVD刻录机最好单独使用一个IDE通道，应该避免和硬盘安装在同一IDE接口。如果DVD刻录机和其他IDE驱动器连接在一起，DVD刻录最好接为该IDE接口的主设备，而其他驱动器作为从设备。如果打算使用“飞盘”方式进行光盘对烧，两个驱动器也不要使用同一IDE接口。

3.目前的DVD刻录机都支持DMA（存储器直接访问）数据传输方式，可增加数据传输速度，注意在系统中打开该数据传输方式：在“我的电脑”上右键选择“属性”，打开“设备管理器”→“IDE ATA/ATAPI控制器”，在刻录机所用的IDE通道上右键选择“属性”，进入“高级设置”页可设置传输模式（图2）。


图2

4.更新DVD刻录机的Firmware（FW，固件。可去厂商主页下载），可加强DVD刻录机对DVD刻录盘片的兼容性，这是提高DVD刻盘成功率的一个关键。

5.不要使用超过盘片或刻录机允许的速度刻录，可先用DVDINFO Pro（下载：http://www3.skycn.com/soft/14592.html）查看盘片支持的刻录速度到底是多少，然后再进行刻录速度选择。同时，刻录速度越低，刻坏的可能性越小。

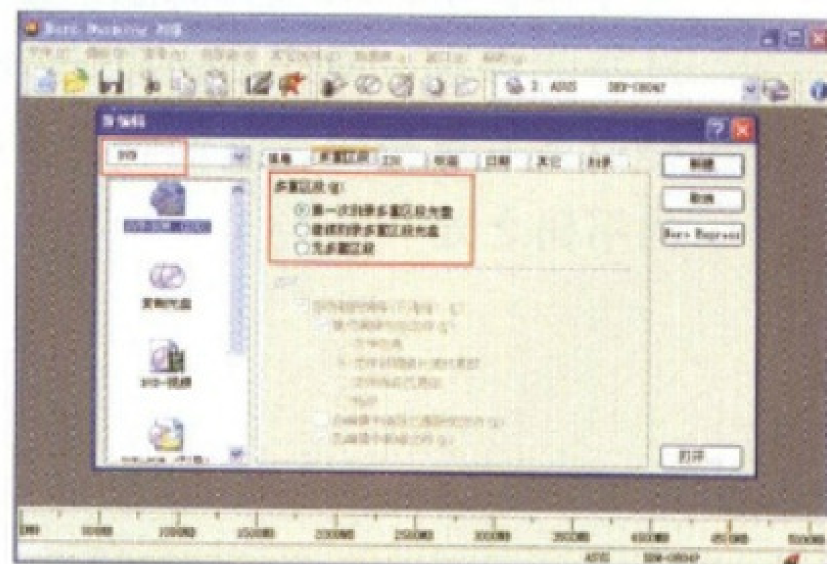
6.刻录软件的准备：Nero Burning Rom（以下简称Nero）作为刻录软件的佼佼者，在刻录方面提供了最大支持，推荐使用。本篇也将以Nero为主要工具讲解。

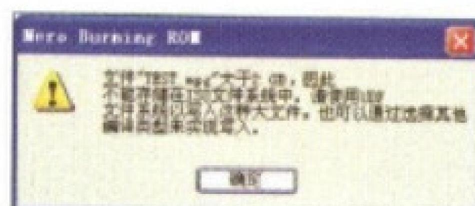
DVD数据刻录

使用Nero（下载：http://www3.skycn.com/soft/1671.html）刻录首先就要选择刻录类型，对于数据刻录一般都是保存或备份之用，DVD刻录相当于一次性硬盘。一般的CD光盘采用ISO 9660格式（参见插文），出于兼容性等考虑，DVD也可以采用ISO格式刻录。Nero的第一种格式就是ISO（图3），可以在绝大多数系统下读取，但这种格式有个限制，就是单个文件大小不能大于2GB，否则添加文件时Nero会弹出如图4的警告。解决这个问题就要放弃ISO格式，使用更适合DVD刻录的UDF格式（即在图3中选择“DVD-ROM（UDF）”）。

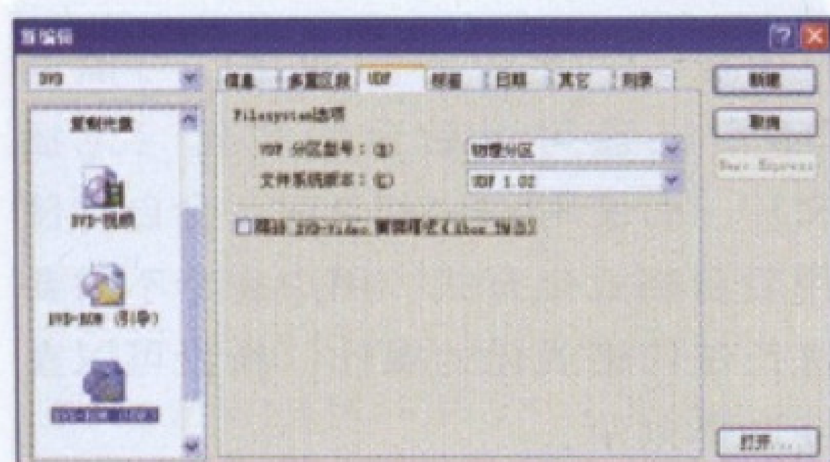
> **关于DVD**
>
> 目前普遍使用的DVD盘片是单面单层，最大容量为4.37GB（一般说的4.7GB是按1000进制，而计算机中按1024进制则是4.37GB）。由于历史上的原因，有两种常用规格：DVD-R/RW和DVD+R/RW，具体请参见本期硬件部分相关文章。数据光盘方面，DVD在软件级别与CD相似，而视频DVD则与CD差别较大，以下是其主要特点：
>
> **DVD视频的特点**
>
> 1.多音轨：VCD是利用立体声的两个声道播放两种语言，每种语言只有一个声道。而DVD则每种语言都可以有多声道。多音轨的特性可以衍生出一些特殊的应用，比较常见的有评论音轨和配乐音轨。
>
> 2.多字幕：DVD可以提供多种字幕，这样能让不同国家的观众借助字幕看懂原始配音的电影。储存在DVD上的字幕并不是文本文件，而是图形文件，这样灵活性更大一点，也不会出现兼容性上的问题。DVD最大视频数据率是9.8MB/s，视频和音频数据率总的上限是10MB/s。一张DVD最多可以有9种伴音和32种字幕。
>
> 3.菜单：DVD视频可以通过菜单控制各章节的播放，有些DVD还设计了随机菜单，每次进去的时候看到的菜单都可能不同。
>
> 此外还有多角度、变形宽银幕等特点，但从实用角度上讲，制作时基本不考虑。

UDF格式选择较低的1.02版本可以有较好的兼容性，另外还可以选择“强迫DVD-Video兼容模式”（图5），使光盘在微软的Xbox上可用。唯一称得上不足的是老系统如Win98


图3


图4

等需要特殊软件（如UDF READER，下载：http://download.pchome.net/utility/cdr/2873.html）才能读取这种格式。


图5

Nero还提供UDF/ISO格式刻录，即UDF/ISO Bridge，特点是数据既符合UDF标准也符合ISO标准。编辑中只添加一次数据，Nero会自动创建UDF目录和ISO目录。由于要满足ISO标准，单个文件也不能大于2GB。这种方式的特点就是兼容性好，在一些不能识别UDF的老操作系统上也可读取。

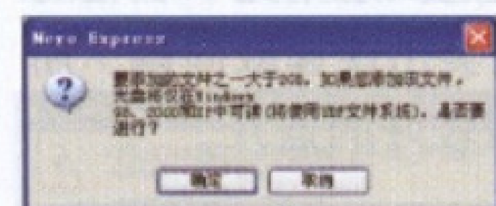
不管使用UDF格式还是ISO格式，Nero都可以进行相应的设置（相应的选项页），但一般保持默认即可。

使用Nero刻录DVD的步骤与CD刻录相同，添加完需要刻录的文件和目录后选择"刻录器"→"刻录编译"，这里将显示编译属性并可做一定修改，然后点击"刻录"即可。

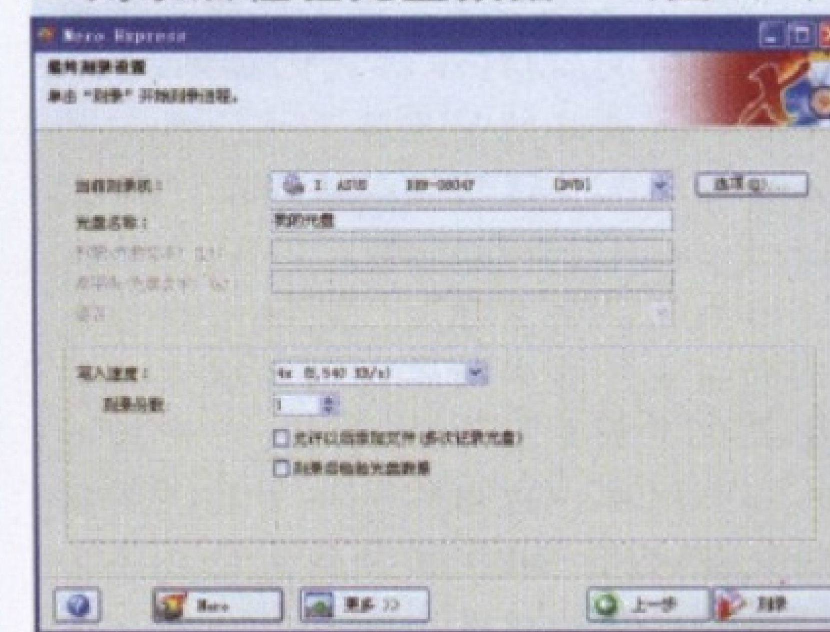
Nero也提供刻录向导，打开Nero Express（图6），选择好光盘类型，然后按步骤不断"下一步"就可以了。



图6


图7

注意如果选择数据光盘，Nero Express默认使用ISO格式，并且在Nero Express下是无法更改的。但如果有大于2GB的文件，Nero Express会提示（图7）将光盘格式转为UDF。Nero Express和Nero Burning Rom在任何步骤都可以通过Nero图标按钮切换到彼此对应的步骤上。但每一步骤可用的设置不尽相同，例如Nero Burning Rom在刻录前可以选择杀毒，而Nero Express则可选择"刻录后检验光盘数据"（图8），确保数据准确性。


图8

ISO和UDF格式

ISO 9660是国际标准化组织（ISO）于1985年颁布的通用光盘文件系统，能被所有CD-ROM驱动器和操作系统读取，支持8.3格式文件名。支持DOS、Win9X/NT、OS/2、LINUX、MAC OS等操作系统。这是目前CD和CD-R读取/刻录使用的标准文件格式，光盘上存储数据的文件结构和目录形式在刻录之前就已确定，因此无法更改。

UDF是Universal Disc Format（统一光盘格式）的缩写，与ISO 9660格式相容。它采用标准的封装写入技术（Packet Writing，包刻录）将光盘当作硬盘使用，用户可在光盘上修改和删除文件。在UDF格式光盘下修改和删除文件时，刻录软件将数据打包，并在内存中临时建立一个特殊文件目录表，同时接管系统对光盘的访问。被删除的文件或文件中被修改的部分仍然在光盘中，修改后的部分则以单独的数据块写入光盘。在内存的目录表中，通过设定允许和不允许访问以及特殊链接等重定向寻址方法将数据重新组合，让系统找不到老数据，或让新数据替换老数据，从而达到删除与修改的目的。当用户结束操作后，便将新的目录表写回光盘，并记录下操作内容，以便光盘日后的读取和数据恢复。使用UDF时，在Windows资源管理器中，使用拖放方式操作就能进行刻录，就像对硬盘的操作一样。目前使用UDF的软件都支持对可擦写盘片的刻录，但在一些细节上有所不同，如删除的文件真的是被删除，而不再是采用重定向的方法欺骗操作系统了。在使用包刻写方式时，刻录机可在缓存器积累足够数据之前等待任意长的时间，即使主机输出的数据流速度大大低于刻写速度，也不会出现因中断刻录过程而使盘片报废的情况。

数据刻录补充

1.多重区段刻录

DVD也可以多重区段刻录，但Nero目前还不支持UDF/ISO Bridge格式的多区段刻录，另外，同一张光盘也不能同时存在ISO和UDF两种区段。刻录第一重区段时Nero会弹出警告（图9），提示可能某些光驱和系

刻录问题集锦

1.缓存是否影响刻盘？

前面已经讲过，DVD一般采用UDF格式，这种格式的优点之一就是可以防止出现缓存欠载导致刻录失败的情况，而且一般的刻录机都开启了防刻死技术，故缓存不足一般不会导致刻死。当然，应该尽量在刻盘时停止其他工作，防止缓存不足，因为频繁启用防刻死技术会对刻盘质量产生一定影响。

2.如何提高对刻成功率？

可以使用Nero对刻，步骤与CD刻录相同，如果光盘内容多使镜像文件较大，最好磁盘格式是NTFS。而著名的Clone CD最新版也支持DVD复制，而且镜像文件分为最大为1GB的几个文件，所以可在FAT32格式下进行，对于Win98系统无疑是福音。在选择镜像文件的存放位置时，要保证所在磁盘有足够的可用空间，并且数据传输速度快。某些加密过的DVD光盘，用一般方法是不能复制的。

3.最大容量到底是多少？

现在常见的单面单层刻录盘最大容量为4.37GB，但某些质量不好的盘片边缘容易出现问题（刻录时数据是从中心向边缘写入），此类盘片应该保留部分空间以保证数据的安全性，例如只利用4.2GB的空间。

4.可否超刻？

不建议。4.37GB还不够吗？超刻的话盘片边缘部分质量难以保证。如果真的内容很多，最好再刻一张盘。如果确实有需要，其设置方法与CD超刻一样。

5.+还是-？

现在一般DVD驱动器都支持+和-，但从技术上讲，有的DVD-R盘片生产过程中设置信息写入（预写）技术，在影碟机读盘关键芯片中给予校验，故视频和老式DVD播放机对这些盘片的支持要好些；而+主要应用在计算机领域，用来备份数据等。没有采用预写技术的DVD-R也可能无法在老

式播放机上识别。用最新上市的刻录机分别刻录DVD-R和DVD+R视频，都能被较新的播放机读取。刻录时Nero会自动检测并选择刻录方式。但要注意，某些只能刻录+或-的刻录机应该选择对应的盘片，否则会刻录失败。

6.刻坏的盘能用吗？

刻盘时最容易出错的时候是导入导出时。导入是指每个区段的开始区域，但它只是在区段完成时刻录，包含区段的目录，出错之后，如果导入数据可被计算机识别，所刻的数据就能被读取，否则也许能用特殊软件（如Bad Copy，下载：http://www3.skycn.com/soft/3497.html）读取后面的数据，但难以恢复成文件。而导出时则影响不大。如果刻录时出错，一次性写入的盘片基本上就报废了，而可擦写光盘可以擦除后继续使用，但一定要先擦除，因为还有数据在盘片上。

7.能否更改BookType（书本类型（+/-/ROM/RAM））？

明基DVD刻录机随机附送的BookType可用来改变刻录机、光盘的刻录格式，它可使光驱在刻录DVD+R/RW时"采用"DVD-ROM格式，或将刻录好的DVD+RW光盘"转变"为DVD-ROM光盘，以提高光盘兼容性。

8.刻录机为什么不能识别盘片？

某些盘片和刻录机存在不兼容的问题，如果出现这样的问题，可以试着升级固件或使用其他盘片。

统不能读取第二次以上的记录。而如果第二次选择和已有区段不同的格式，Nero将提示更改为已有区段的格式（图10）。

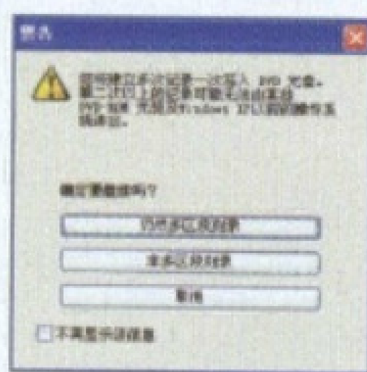


图9



图10

刻录第一重区段时只需在新建项目对话框里打开"多重区段"页，选择"第一次刻录多重区段光盘"即可，这时"刻录"页的结束光盘选项未选且不可用。而续刻时选择"继续刻录多重区段光盘"（图11），下面会出现刻录的选项。确定后选择要继续的轨道即可（与CD的多段刻录相同，一般选择最后一个轨道）。文件浏览窗口会显示光盘中已有文件。这里可覆盖已有文件（选项中可设置），但对于一次

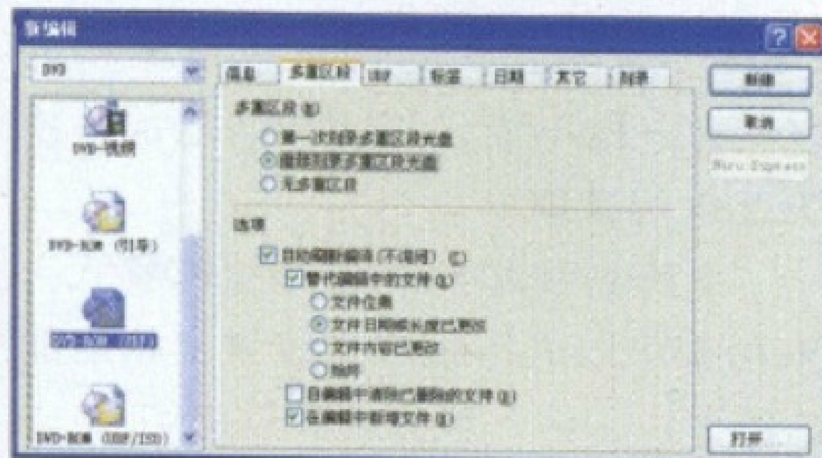


图11

性刻录光盘覆盖的文件并没有删除，而是修改目录表使其不可见，然后将新文件写到光盘可用区域里，因此需要新的未刻的空间，而在对可擦写光盘的操作中则可以真正删除（详见插文"ISO和UDF格式"）。

同CD的多段刻录一样，一次性光盘也会损失一部分空间用在数据连接和修改目录表上，不过这点空间对于4.37GB来说并不算什么。

2.可擦写光盘

可擦写光盘仍然分为DVD-RW和DVD+RW，与一次性刻录盘不同的是，可重写光盘的格式化操作非常重要。使用UDF格式化后的光盘可以像硬盘一样使用。但由于使用材料的原因，可擦写光盘的反射率比一次性写入光盘低，可能会出现读取问题，所以最好使用质量较好的盘片。

可擦写光盘的"除冰"

因为全新可擦写光盘上的数据全是0，没有任何扇区信息，刻录机在这种盘片上刻录，没有回馈控制信息，就好像在冰上漫无目的地滑行，根本无法工作。而业界将光盘的格式化操作形象地称为De-Icing（除冰），就是对光盘上的扇区设置标记，相当于在"冰面"上为刻录设置"路标"，好让刻录机能知道自己的位置，用时是非常长的。硬盘之所以能实现快速格式化，就在于扇区的地址已经在磁盘上设置好，只需建立文件系统即可（这也是为什么在Win2000/XP下可直接对新硬盘进行快速格式化的原因）。

对于传统光盘，为了缩短光盘格式化的时间（1倍速格式化需要1个多小时），业界想了很多办法。目前最主要的就是所谓的后台格式化（BF，Background Formatting）。BF允许在除冰期间，将其挂起，以响应操作系统的指令，如果所需要的区域没有被格式化，则先进行De-Icing，之后再写入。这样一边格式化一边刻录可节约大量时间。一般开始格式化后一分钟就可以开始刻录。

与CD-RW不同的是，可擦写DVD光盘可以后台格式化（见插文）。而使用Nero刻录时，会自动使用后台格式化方式，用户完全不需要进行任何格式化的操作，新盘可以直接选择刻录。

3.视频和数据的混合刻录（视频DVD刻录见后文）

一般来说没有必要刻录混合模式的DVD光盘，当然这种形式可以充分利用空间，特殊情况下不妨一试。刻录操作很简单，在Nero中新建"视频DVD"，将DVD视频信息文件（VOB、IFO、BUP）添加到VIDEO-TS文件夹，在DVD根目录下可任意添加文件和文件夹（图12），

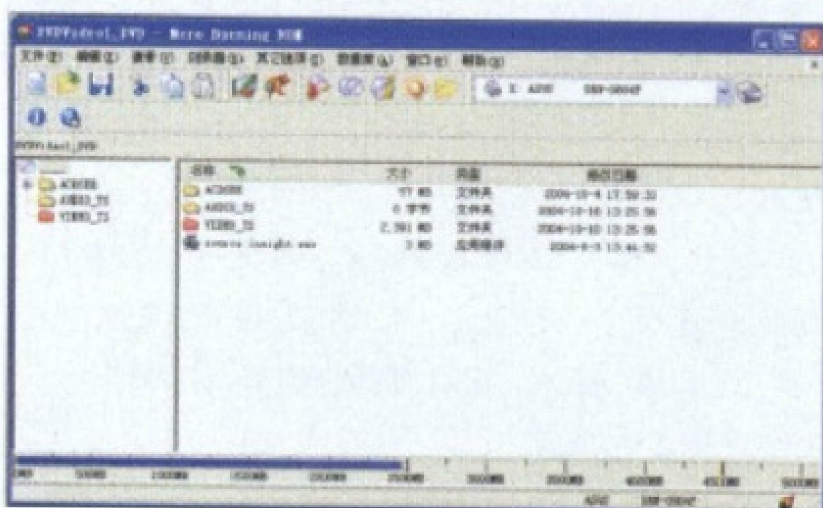


图12

直接刻录即可。Nero会自动调整文件顺序，使DVD播放机能读到视频文件。刻好的DVD可在计算机上读取所有文件，也可以在DVD播放机上播放VIDEO-TS里的视频。这是因为DVD所用的Micro-UDF格式并没有指定一个头信息排序（见插文"DVD的文件结构"），如果要让DVD播放机可以识别，就必须通过固定的文件存放规范或格式，将DVD的视频内容都存放在一个固定的文件夹VIDEO_TS下即可。

多媒体刻录

DVD视频

由于DVD播放机的普及，制作DVD视频刻录到光盘然后拿到任意有DVD播放机的地方就可与他人分享，岂不快哉？但DVD播放机与VCD播放机一样，即必须是专门格式的DVD视频光盘才能识别。必须通过固定的文件存放规范或格式。这种DVD光盘里通常有以下2个目录：AUDIO_TS——预留给DVD-AUDIO的目录；VIDEO_TS——存储所有DVD-VIDEO（包括音频、视频、字幕等）

DVD的文件结构

实际上能在DVD播放机上识别的盘片都是采用Micro-UDF格式，它是UDF文件系统的一个子集。由于Micro-UDF格式并没有指定一个头信息排序，因此如果要让DVD播放器可以识别，就必须通过固定的文件存放规范或格式，例如所有的DVD视频内容都存放在一个固定的文件夹——VIDEO_TS目录。一个标准的VIDEO-TS目录中包含有3种类型的文件VOB、IFO、BUP。

VOB文件：视频目标文件(Video OBjects)

VOB文件包括数个混在一起的流：视频、音频和字幕。视频流是MPEG2格式的，音频流可以是AC3、Linear PCM、MPEG2多声道或者MPEG1 layer2双声道音频。AC3由于其5.1声道的特性，基本上是默认标准。VOB文件可包含一个主要的视频流和数个多角度视频流，使你可以在观看时切换不同视角。VOB文件还包括几个多语种伴音和字幕。不同的视频节目存储在名字为VTS_XX_Y.VOB的文件中，这里"XX"是节目编号（从01到99），"Y"是从0到9的编号。由于DVD-VIDEO采用的Micro-UDF系统中一个文件最大只能1GB，因此大多数影片不得不保存在多个VOB文件中。VTS_XX_Y.IFO同样提供所有相应的VOB文件音视频格式的信息。

IFO文件：信息文件(InFOrmation)

IFO文件告诉DVD播放机浏览信息：比如章节的开始时间，伴音流在哪里，字幕在哪里。也就是讲，VOB文件是电影本身,而相应的IFO文件把组成电影的各片段有机连接起来。这样DVD机才"懂得"如何播放。在每张DVD光盘中都应该有视频管理器(VMG)，存放在VIDEO_TS.IFO文件，它保存光盘的全局信息，同时还保存如何显示可选菜单的信息。其中用于显示菜单的数据保存在VIDEO_TS.VOB文件中，当光盘插入到光驱中时播放器首先显示这个菜单。

BUP文件：备份文件(BackUP)

和IFO文件完全相同，如果IFO文件出错，DVD播放机也可以通过BUP来得到相应信息。从这里你也可以看到IFO文件的重要性，以至于还有相应的BUP备份文件。

所有数据的目录。

在Nero中的新建项目对话框里选择"DVD-视频"，确定后可以进入光盘的编译界面（图13）。可以看到与数据光盘略微不同，在左边的目录树上多了两个自动建立的目录：AUDIO_TS和红色的VIDEO_TS，红色表示不可对其本身进行操作（删除或重命名等）。由插文知道，VIDEO_TS文件夹是DVD播放机能识别的目录，视频及控制文件应该添加到这个目录，添加的方法就是在此目录上单击右键选择"添加文件"。注意这里只能添加以VOB、IFO、BUP为扩展名的DVD-VIDEO文件，否则

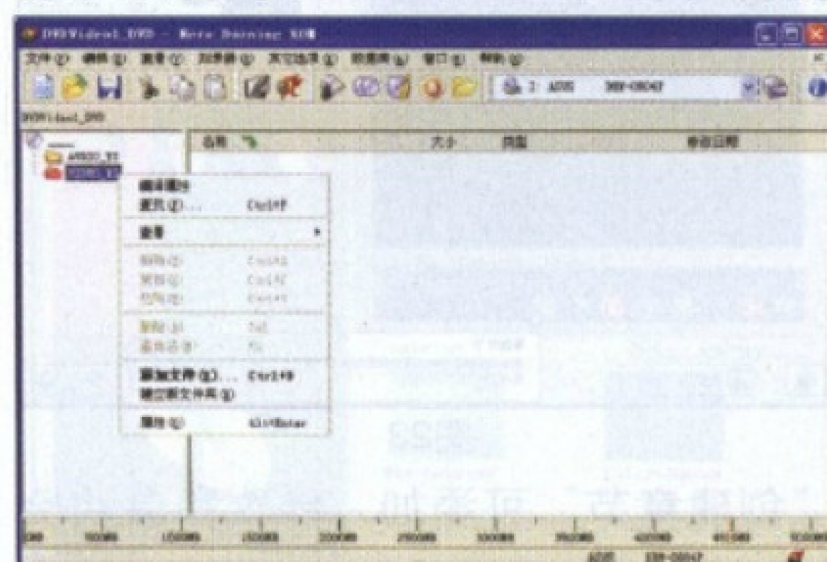


图13

会弹出如图14的错误提示。而我们一般所获得的视频都是AVI、MPG或RM/RMVB格式，这就需要先将这些

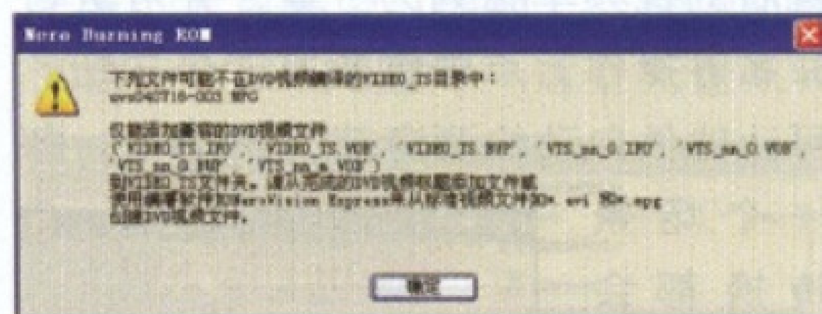


图14



图15

视频转换为DVD格式。

在图14的提示中可以得知，使用NeroVision Express（图15，下载：http://www3.skycn.com/soft/10698.html）可以完成转换，但出于专利许可的限制，NeroVision Express不能直接提供MPEG2编码/解码/回放（图16），因此不能添加MPEG2格式的视频文件（但支持AVI格式）。如果



图16

要解决这一问题，可下载安装Nero Burning Rom Plugin Pack插件包，里面的MPEG2插件对NeroVision Express兼容。插件包下载后不用直接安装，用WinRAR等解压缩程序将插件包打开，将其中的DVDMPEG2Enc.dll（MPEG2编解码插件）解压缩到NeroVision Express的安装目录下，之后再打开NeroVision Express，可以看到开始



图17

界面发生了变化（图17），可支持DVD视频光盘的制作。

NeroVision Express可将视频文件制作为DVD光盘，并可制作菜单、添加标题等。打开NeroVision Express，选择"制作DVD"→"DVD-视频"进入DVD内容编辑界面（图18），在此可添加需要刻录的



图18

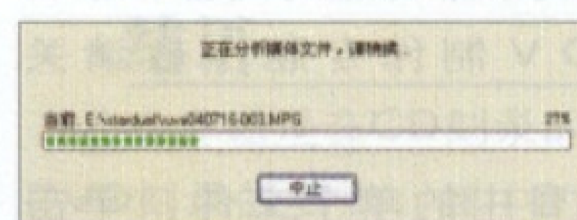


图19

视频文件，还可从DV等设备捕获视频。单击"添加视频文件"，选择要刻录的视频文件（可使用Ctrl和Shift键多选），选择"打开"即可将文件加入项目。这里需要一定时间


图20

分析文件（图19）。添加后视频文件的第一帧图像及视频属性将显示在左边的项目内容框里（图20），下面的“使用的空间”条将以蓝色条形表示DVD已使用的容量，在4.37GB附近有红色的虚线表示最大容量，这些与CD刻录类似。项目内容框内的文件可通过拖拽或用左边的绿色上下箭头按钮调整顺序。另外文件的视频标题默认为文件名，可通过左边的蓝色按钮更改。当然项目中的文件也可在选中后按Del键或点击左边的红色按钮删除。界面最下排的按钮的功能分别是：导出，将项目中单个或多个视频文件以DVD-视频兼容形式导出MPEG文件（图21），并可设置导出

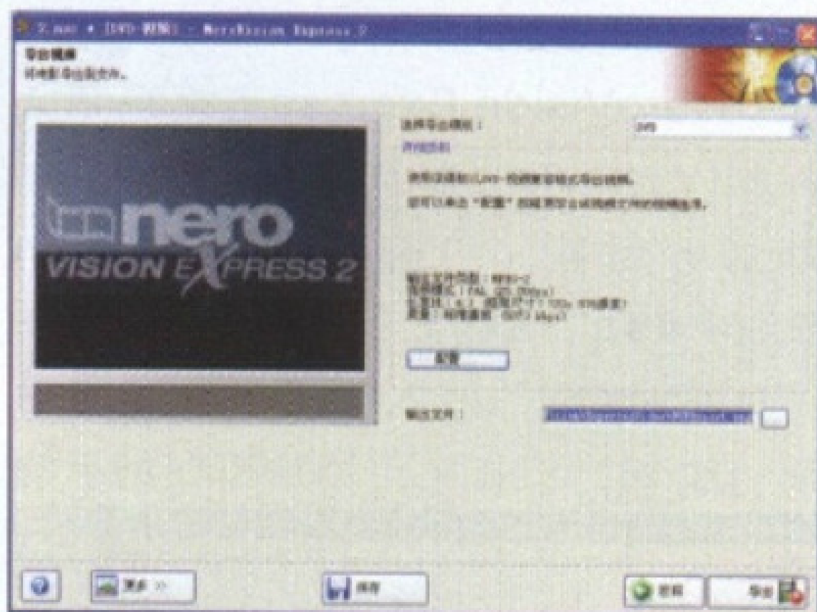


图21

参数如视频模式（PAL、NTSC等）；保存，保存当前项目；两个箭头按钮可撤销或重做刚才的操作；返回，退回到前一界面。

这里还可以点击“编辑电影”对视频文件进行简单编辑（图22），不过这已经不属于本专题的内容（本刊即将推出DV制作专题，敬请关注）。

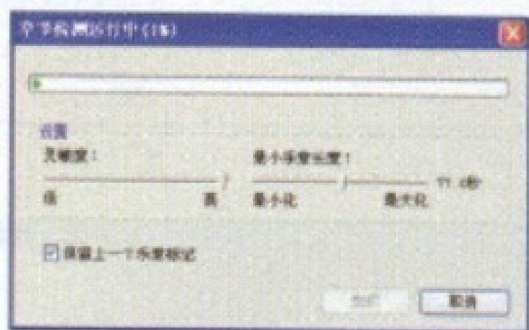
针对项目中的单个文件，单击

多选项目内容框内的文件可看到左边的第二个蓝色按钮可用，可将选中的文件合并为一个文件，标题是所选文件中最靠前的文件标题，位置也是该文件所在位置，相当于将其他文件接到第一个文件末尾。


图22


图23

“创建章节”可添加、修改和自动检测标题的章节（图23），即将文件分为多段，每段被认为是一个章节，可以制作每章的菜单，DVD播放时可分章播放。拖动播放条到想要分段的位置，点击最后一个按钮即可将分段位置后的视频单独列为一章，并可进行命名等操作。点击倒数第二个按钮，可让软件自动检测章节（图24），每一个场景转换都会分为一章（可设置最小章节时间），


图24

分析过程很慢，所以并不建议使用。之后点击“下一个”即可保存更改并


图25

退回到项目内容界面（图25），可看到文件分为2章节的说明。

点击“下一个”进入“创建菜单”页（图26），在这里可设置视频



图26

的播放菜单（VCD-2格式也可以有菜单，但DVD菜单更丰富强大），可设置菜单的背景、按钮、文字等属性。利用其附带的资源就可以制作丰富多彩的菜单（包括动态菜单）。如果在前一页面为文件创建过章节，这里就可以设计文件各章节的菜单。点击菜单预览下面的下拉菜单，可看到分为两章节的文件名称“uvs040716-003”，选择后可以为该文件编辑章节菜单作为下级菜单。文件名称前面的空格表示菜单级数。每个视频章节都由菜单上的一个按钮表示，可由菜单控制播放，菜单可以有两级。

设计完菜单后点击“下一个”可进行菜单预览（图27，使用了动画菜



图27

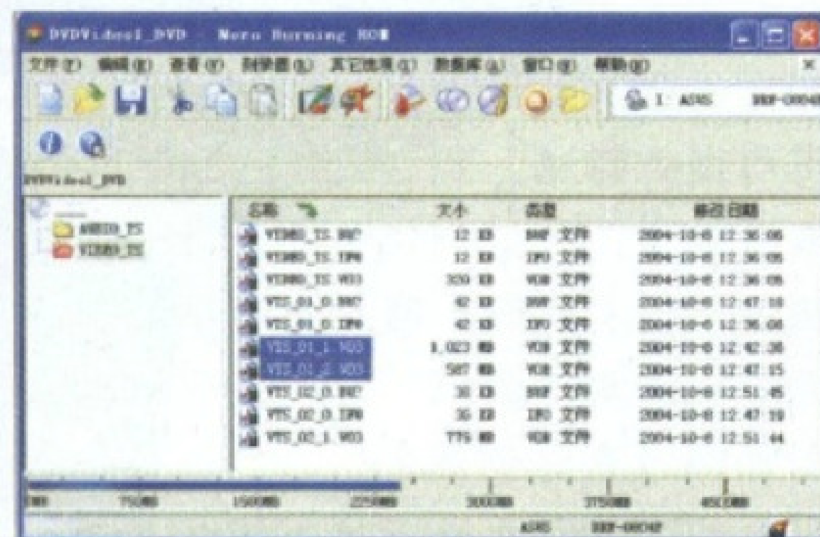
单），这里有一个模拟的遥控器，可测试菜单设计是否符合设想。如果满意，继续点击“下一个”进入“刻录选项”页，否则按“返回”更改设计。

“刻录选项”页（图28）可查看项目的详细资料（点击“详细资料”按钮）。在右边可设置刻录参数：鼠标移动到“刻录到”菜单可选择刻录机；点击“写入硬盘文件名称”则可将DVD格式的视频写入文件夹，在选择的路径下自动新建AUDIO_TS和VIDEO_TS文件夹，并在VIDEO_TS下写入DVD文件。这里还可以通过“卷名”更改光盘名称，通过“刻录设定”菜单设定刻录参数。但这些设


图28

置明显不如Nero Burning Rom详细，如果用户习惯于使用Nero Burning Rom刻录或对NeroVision Express的刻录功能不放心，或要进行更详尽的设置，可先将DVD文件写到硬盘，在Nero Burning Rom中选择新建"DVD-视频"然后添加文件刻录，这需要将VIDEO_TS目录下的所有文件添加到DVD的VIDEO_TS下。

由于DVD中VOB文件的视频数据流是MPEG2格式，所以建议使用该格式的视频文件制作DVD，可快速地转换（笔者一个700MB的MPEG2文件只需要十多分钟，但300MB的AVI文件却需要一个多小时）。如果视频文件大于1GB，转换时会按1GB的大小生成多个.VOB文件，并按顺序编号（图29，参见插文"DVD的文件结构"）。


图29

DVD音频

DVD-Audio是用来储存音乐资料的光盘，它是CD-Audio的换代产品，采用192kHz取样频率，量化位数为24位，每秒数据传输率为384kbps。这种碟片有照片信息（包括照片、歌词、注解、动画、导航系统等）。此外这种碟片还采用了特殊的方法防止非法盗版。

> 有些视频制作软件如"会声会影"等也支持DVD刻录，过程类似于NeroVision Express，不过重点在视频制作上。

由于DVD-Audio对音质、设备等要求很高，一般人也没有制作的需要，现阶段出现得很少，故Nero等刻录软件没有支持DVD-Audio。但在DVD上刻录音乐的方法还是有的。

通过Audio DVD Creator（图30，下载：http://www3.skycn.com/soft/16503.html）可以制作有菜单项的音乐DVD，这实际上是图片作为背景的视频DVD，其音频部分是所加入的音频文件。


图30

在Nero中并没有任何音频DVD的选单。但打开Nero Express可以发现更多的光盘类型（图31），例如MP3光盘、WMA光盘等，这些光盘采用ISO文件格式，不能被一般的DVD播放机读取。



图31

DVD图片（幻灯片）

通过NeroVision Express还可以制作幻灯片的视频。选择"制作新幻灯片"→"DVD-视频"进入编辑界面（图32），这里可将幻灯片制作为视频，设置时间、背景音乐、转场特效等。

不管是通过Nero制作幻灯片DVD，还是通过Audio DVD Creator制作音乐DVD，都是将素材通过添加音频或图片制作成DVD视频，故在刻录方面与DVD视频相同。

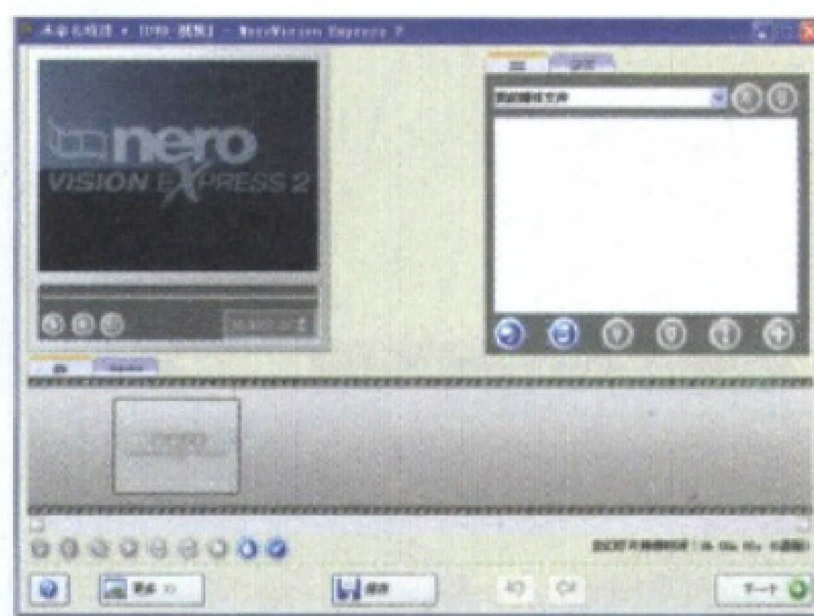


图32

DVD字幕

DVD的字幕和音频信息一样，存放于VOB文件中。但很多DVD视频支持多语言字幕，并且播放时可以选择。这就需要在最后转换为VOB文件时添加字幕了。目前此类软件还不多，Sonic Solutions Scenarist是专业的DVD制作软件之一（商业软件，价格不菲），但其使用相对复杂，有兴趣的读者可自行深入研究。


图33

另外有一款DVD直灌工具dvdfill（图33，下载：http://www.skycn.com/soft/17692.html），可以向VOB文件添加字幕和音轨，但必须在有字幕的条件下添加Sub或SST字幕，而音轨必须是48kHz的AC3格式。

结语

本专题是在CD刻录的基础上介绍DVD刻录的要点，其中的基础知识可参考本刊2002年第17期《光碟烧录百科全书》。Nero是刻录软件中公认的王者，但其他如友立拍拍烧3等也是很不错的刻录软件。虽然软件很多，但都有相通之处，可以举一反三。

一石击破千层浪 MD5的破解（上）

■广东 GZ

MD5与每个人都息息相关，数字签名、网上银行的身份认证都用到了这种加密算法。同时MD5还用在确认下载软件的安全性和完整性，防止捆绑木马等方面有重要应用。然而最近却爆出了一个惊人的消息。2004年8月17日，美国加州圣巴巴拉召开的Crypto'2004（国际密码学会议）上，来自山东大学的王小云、冯登国、来学嘉、于红波发布了四人的研究成果，包括了对MD5、HAVAL-128、MD4以及RIPEMD四个著名HASH算法的破解成果。这个消息无疑令国人振奋，理所当然被国内各方媒体广为传播，其评论更是充斥着各种声音。媒体喧嚣背后留给人们更多的却是迷惑。MD5等HASH算法究竟是怎样的加密算法？王小云等教授的成果是否意味着真正的破解？它对于现在及未来的电子商务会有怎样的冲击？本文可能稍显枯燥，但细读却另有一番乐趣。

MD5能做什么？

很容易注意到，王小云教授等人的成果其实涵盖了4种HASH算法，但所有媒体几乎均以“MD5算法被破解”作为标题，这个有趣的事实从侧面证明了MD5算法的知名度与影响力。不过虽然MD5算法已广为人知，仍然只有少数人能清楚地回答为什么要设计这样的算法，以及它究竟能做些什么。MD5算法并非人们通常印象里的数据加密及还原，它具有源于实际应用环境需要的特殊性。而要根本上理解MD5的应用特性，就不得不先了解一些密码学的基础、常用的加密算法及其对应的环境。

为保证信息和数据的安全，唯一途径就是使用密码算法。密码术的使用实际上已有千年历史，直到本世纪之前使用的传统密码术都是基于字符替换或字符换位（称为替换密码和换位密码）（见插文一）。现代密码术拥有非常繁多的种类，但密码算法同样构建在传统密码术这些基本准则之上，它们的区别仅仅在于，现代密码术在计算机帮助下执行的密码替换和换位要较传统密码术多得多。现代密码术中最常用的密码有3种：“对称密码”、“非对称密码”以及“摘要”，它们又可以简单从算法上分为两类，“对称密码”和“非对称密码”可称之为双向加密算法，而“摘要”则称为单向加密算法。对于双向加密算法，最简单的理解就是能同时满足加密和解密，也就是说通过算法可将明文数据加密为密文数据，而在需要的时候，又可以使用逆向算法将这些密文数据解密为原来的明文数据。这是人们通常认定的加密形式，也非常容易理解。单向加密算法恰恰相反，它的作用就是将一段明文数据转换成一个定长的无法用来重建原始明文的密文数据，也就是说它是一种不可逆的算法。到这里事情就变得非常有趣了，人们为什么要设计一种无法解开的密码呢？既然不能从密文数据中找回明文数据，这种密码乍看上去好像没有任何用处。

当然实际并非如此。虽然“对称密码”和“非对称密码”能同时完美保证数据的机密性和完整性问题，但也存在一定的应用局限性（见插文二）。很容易看出，两者非常适用于点对点的应用环境，也就是说在一对一的通信或数据传送环境中保证数据的机密性和完整性。不过在实际应用中，还存在着其他点对面、面对面的通信传送，以及许多只要求保证数据完整性的需求环境。举一个具体的例子，比如随处可见的共享软件发布站点，既然它提供下载的软件是面向互联网上所有未知用户，自然不存在数据保密性的问题。但由于存在以下的

插文一：替换密码和换位密码

替换密码原理可以用一个例子来说明，最简单的莫过于字母表上26个字母的置换：

输入ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

输出QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM

若以上面的字母替换表进行加密，首先在第一行查询明文中的每个字符，然后将其用第二行中的字母替换。那么明文"HELLOWORLD"加密后也就成为"ITSSGVGKSR"的密文，而还原密文的工作同样只要反向替换即可。乍一看这种加密坚不可摧，因为26个字母共有2的88到89次方种不同的置换方案，即使是在现代使用计算机的暴力破解也是不可行的。但事实上这样的密码非常容易攻破，关键是英文字母中各字母出现的频度早已有人做过统计，所以根据字母频度表可以很容易对这种替换密码进行破译。既然字母E是英语中最常用的字母，那么给定一个足够大的密文，该文本中最常出现的字母很可能就是E。如果不是，那可能是A、I或O。传统密码专家甚至只用十几个密码字母就能很快地进行这种统计攻击，因此统计学的出现使得简单的替换密码不堪一击。

插文二：对称密码和非对称密码

"对称密码"的算法主要用于保证数据的机密性，当然其附加作用也同时保证了数据的完整性。最常用的对称密码算法有"数据加密标准（DES）算法和高级加密标准（AES）算法"。在对称密码中，同一密钥用在加密和解密明文消息中，消息和密钥是以加密算法的输入提供的，产生可以在非安全媒体（例如因特网）上安全发送的密文。在另一方，解密算法使用密文和相同的密钥作为输入，然后恢复原始信息。密钥的引入是为了解决传统密码不能泄露算法的问题，所以通常对称密码的算法都是公开的。只要算法和密钥足够强就能保证密码的安全。不过由于通信双方在计算中使用它们共享的单一密钥，因此密码的安全完全依赖于密钥的本身，密钥一旦遗失，就给密钥分发带来了难题。最安全的方式当然是分发者亲手交给希望安全通信的对象，因此对称密码非常适用企业内部网。但对于互联网来说，人们怎么能够把密钥安全交给通信对象呢？

"非对称密码"的出现正是为了解决在非安全媒体上（互联网）与远程方安全地交换密钥的问题，因此它又被称为公钥密码术，最常见的公钥算法是"RSA算法"。在公钥系统中，用于密码操作的是一对密钥。两个密钥中有一个是公开可用的，称为公钥，用于加密消息。另一个密钥必须保持私密。它称为私钥，用于解密消息。私钥的安全性与对称算法中的密钥安全性一样重要。这两种算法方式的根本差异在于，在公钥密码术中，永远不需要与任何人共享私钥，因此就完全避免了密钥分发问题。公钥算法的致命弱点是，相对于对称密钥算法，消息的加密和解密往往相当慢。通常情况下，公钥算法的软件实现通常比DES要慢上100倍，当每个算法都以硬件实现时更要慢1000倍。出于这种原因，使用公钥密码术以即时方式加密大消息并不实际，通常公钥加密工具都是将公钥密码和对称密码混合使用，例如PGP（详见本刊2004年第14期《保护你的私密权》一文）。

可能性：软件在网络传输过程中出现丢包、错包而引起数据错误；软件发布服务器被黑客攻陷后，发布的软件被黑客偷偷修改插入病毒或木马，因此它必须提供数据完整性的证明，否则下载的用户就无法确认自己下载到的数据是否正确完整。在这里为了满足需求而采取双向加密显然是不可行的，站点根本不可能去收集互联网上所有不确定用户的公钥或密钥，更不可能使用这些公钥或密钥去一一加密数据，从时间、存储、传输等任一方面的成本来说都不可行。因此摘要算法的主要设计目的就是用于证明数据的完整性，它被用于填补这些应用环境空白。

摘要算法更正式的称呼应该是HASH算法，又常被称为杂凑算法、签名算法等，常见的例如SHA、MD5等。MD5的全称是Message-Digestalgorithm 5，直译就是"信息-摘要算法5"，由于应用历史悠久以及应用范围宽广，所以也就成为HASH算法中最著名的一种（见插文三）。MD5算法的工作就是从不定长的原文数据中产生一个固定长度（MD5是128位）的密文数据，这个数据被称之为"签名"（S）或"摘要"。摘

要的应用基于其两个非常重要的特性，首先摘要对于原文是唯一的、非常敏感的，即使原文有一丝丝变化也会导致摘要面目全非，换言之就是任意两段不同的明文数据，MD5加密后的密文不应该相同；其次是任意一段明文数据的摘要结果是恒定的，换言之就是只要明文数据没有改变，那么其加密产生的结果是永远不变的。既然摘要拥有了这两个特性，那么上面软件发布的数据完整性问题几乎不需要什么成本就轻松解决了。在发布某个软件的同时，公开这个软件经过MD5加密后的摘要，这样无论任何人在任何地方下载到此软件，只需要对它重做一次MD5加密，然后将结果与公开的MD5摘要作个比较，也就轻松验证了最终的数据是否正确。事实上这正是大多数软件发布站点的实际处理方案，也是MD5算法最典型的一种应用。而另一种典型应用，则被普遍用于数据库信息的加密。通常人们需要通过注册网站来获得相关服务，网站会将注册者的登录帐号信息存放在网站服务器的数据库中，这种重要的资源显然不能使用明文存储，否则一旦数据库被泄露，那么对于网站和注册者都将是灾难性的。使用双向加密算法从理论上可保证数据库的安全，但实际上仍存在着一个漏洞，那就是加密程序的开发人员以及能操作数据库级别的系统管理员。对于他们来说加密后的数据仍然可能是透明的，而仅仅希望他们做到完全的道德自我约束也是不现实的。因此解决矛盾的方法就是数据库内并不真正存放用户的信息，而是通过单向加密后的密文。举例说明，注册用户在设置登录帐号的密码后，网站的服务器并不直接记录密码本身，而是将这个密码经过MD5加密运算，然后再记录下密码的摘要。而当网站需要验证用户身份时，只需要将用户输入的密码再次以MD5加密，然后将结果与记录的MD5摘要作比较，即可验证其密码的合法性。因此经过MD5加密处理后，任何人即使得到了数据库（包括系统管理员），也无法从记录的摘要中获得用户的帐号密码，但同时又不会影响实际的帐号验证工作。事实上UNIX和Linux系统的密码就是采用这种方式保存的。

插文三：MD5算法

MD5算法在90年代初由mitlaboratory for computer science和rsadata security inc的Ronaldl.Rivest设计，是历经MD2、MD3和MD4数个版本发展而来。这其中MD2是为8位计算机做过设计优化的，而MD4和MD5则是面向32位的计算机设计。3个算法的描述和C语言源代码在internet rfc1321中有详细的描述（http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt），这是一份最权威的文档。本来Rivest在1990年开发出令人满意的MD4算法，但很快就被发现含有大漏洞，攻击者利用一部普通的个人电脑在几分钟内就能找到MD4完整版本中的碰撞（见后文）。但MD4对在其后开发的信息安全加密算法有着不可忽视的引导作用，这其中包括了有名的SHA-1算法。一年以后，Rivest开发出技术上更为趋近成熟的MD5算法。它只是在MD4的基础上增加了“安全-带子”（safety-belts）的概念，算法很明显的由4个和MD4设计有少许不同的步骤组成，但变得更加安全。由于MD5算法的使用不需要支付任何版权费用，所以被大量应用在各种非绝密应用领域。但即使是应用在绝密领域内，MD5也是一种非常优秀的中间技术。

MD5怎样算破解？

在解释MD5破解之前，必须先了解怎样才算破解MD5。对于双向加密算法的破解方向是，试图从已知的密文以及算法中推导出加密的密钥或原始的明文，如果能够最终达到这个目的，就意味着这种密码已被破解。这种逆向的破解方向非常容易理解，但HASH算法是不可逆的，也就是说不能从加密后的密文中导出原始的明文，因为MD5得到的128位数据不可能包含明文的所有信息，甚至连明文长度都不知道。根据信息熵的理论，逆着MD5算法计算密文将得到无穷多个结果，其中只有一个是真正的明文，而且还不知道到底是哪一个。

反过来看，上面所说无穷多个结果却可以产生同样的MD5摘要，这种现象叫“碰撞”。从工作原理上说碰撞是所有HASH算法不可避免的，这点已经在上面的不可逆性证明中说得很清楚了，绝对无碰撞的算法不可能是一个HASH算法，只能是一个无损压缩或加密算法。而伴随着原文的长度改变长度的无损压缩算法是不可能成为一个单向HASH算法的。那么既然HASH算法存在碰撞现象，为什么它们产生的摘要还是被广泛应用在唯一证明上呢？这是因为安全良好的HASH算法在设计时就必须先考虑到抗碰撞性，而MD5算法正是这种良好设计的代表。也就是说，从技术角度上无法在有效时间内找到这个碰撞，那么这个摘要就能够作为唯一性证明。这种情况在现实生活中也是实际存在的，像平时普遍作为法律证据的纸上签名、指纹、DNA鉴定等唯一性证明，其实理论上讲是也是可能重复的。即存在这样的可能性，世界上有这样两个人，他们的指纹或DNA是完全一样的。但这个几率非常小，例如DNA相同的几率只有500亿分之一，相对于地球人口的50亿基数来说，显然不会影响鉴定的可信度。因此对于MD5算法的破解方向来说，如果能在有效时间内找出摘要的碰撞，那么它的唯一性就可以被推翻，意味着它被破解。 **（未完待续）**

工具快报

还记得当初Windows 95发布时给我们带来的震撼和惊喜么？笔者正是从那时起喜欢上Microsoft的。随着“垄断案”和这些年来发生在微软身边大大小小的官司纠纷，不知从什么时候开始，大家对微软不满了。听说微软要在Windows中添加自己的杀毒软件，国内的一些杀毒软件公司都忍不住“慷慨陈词”，好在微软宣布杀毒软件不会随操作系统一起发布，大家才长舒了一口气。有时候，一些人不负责任的宣传误导了消费者，人们也就形成了对微软的偏见，就连微软发布系统和软件补丁都要大肆批判。比起一些软件公司在产品还远未成熟时就匆匆开卖，笔者觉得他们是没有资格批评微软的，毕竟人家做到了对用户负责……

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



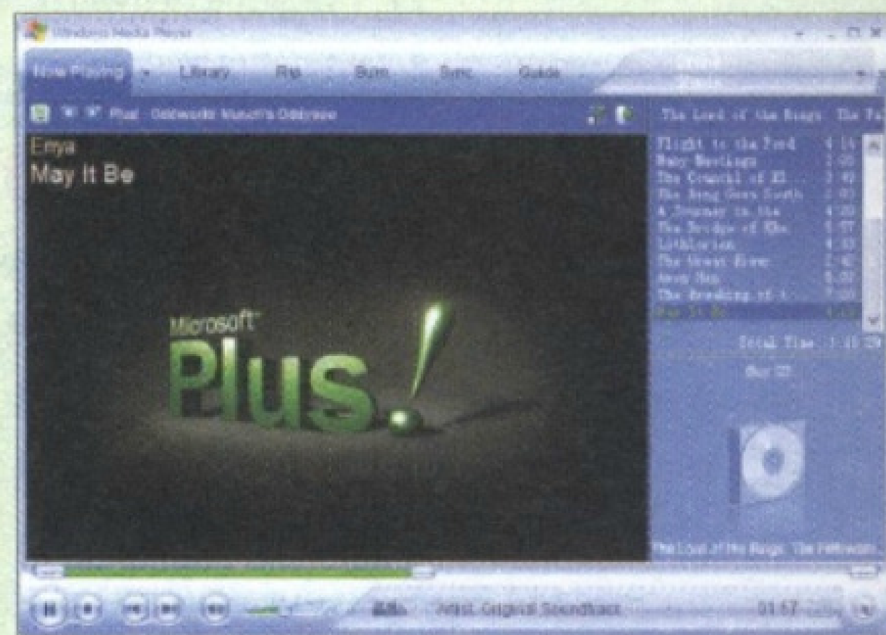
媒体播放王者——Windows Media Player 10

□**类型**：媒体播放　□**版本**：10.0
□**大小**：12MB　□**性质**：免费
□**平台**：WinXP　□**主页**：http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200421/mp10setup.exe

不管微软在Windows中捆绑媒体播放器的做法是为“方便用户”考虑还是为了垄断，Windows Media Player强大丰富的功能和深受欢迎却是不争的事实。WMP 9发布至今已近两年，小处的更新不断，近来微软终于发布了WMP 10正式版本，笔者不敢怠慢，赶紧下载、安装、试用……

新版本只支持WinXP，看来微软在加大推广WinXP的力度了。打开程序，我们可以看到新版本采用全新的流线型外观，其轻盈的色调让人眼前一亮，给人简洁明快的感觉。WMP 10最大的改进并不是界面，而是“整合”——微软在WMP 10中内置了MP3编码器，可直接将CD转为MP3保存（用户可设定比特率）！要知道，在以往版本中，WMP只能将CD中的音乐转为微软的WMA格式，微软做出这一让步，的确让人吃惊。在新版本的媒体库中，我们可以看到“Start Sync”按钮，这就是新增的与便携式设备进行同步的功能：连接上便携式设备后，界面左边是硬盘上的媒体文件列表，右边是便携设备中的文件列表；选中需要同步的文件，点击“Start Sync”即可完成同步过程。在新版本中还增加了同步文件夹功能，可监控你选择的媒体文件夹的改变，并自动反映到播放列表中。WMP 10还可选择在线音乐商店，除同苹果公司的iTunes竞争，微软的最终目标就是让Windows成为未来的家庭娱乐中心。另外，WMP 10还具备智能化的自动点唱功能。可以这样说——Windows Media Player 10几乎提供了普通多媒体爱好者所需的一切功能。





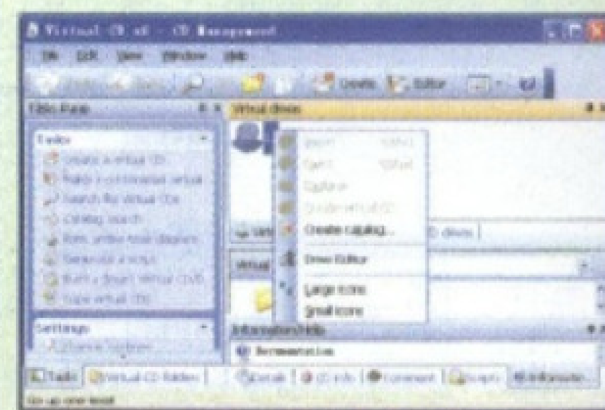
数字娱乐的中心，本刊在2004年第14期详细介绍过其测试版

轻松虚拟——Virtual CD 6.0

□**类型**：虚拟光驱　□**版本**：6.0
□**大小**：25.8MB　□**性质**：共享（30天试用期）
□**平台**：Win98SE/Me/2000/XP　□**主页**：http://www.virtualcd-online.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200421/VCD6Setup.exe



Virtual CD是非常出色的虚拟光驱软件，与著名的Virtual Drive齐名，实力也不分伯仲。与近一年来Virtual Drive的沉寂形成鲜明对比，Virtual CD一直坚持版本更新，最近更是发布了全新的6.0版本。值得一提的是，Virtual CD 6.0获得了“Designed for Windows XP”认证，是虚拟光驱类软件中的第一个获得该认证的——这就意味着程序具备最大的稳定性和对WinXP的最佳支持。新版本支持复制模板和单击复制功能，可更加快速和简单地创建个性化的虚拟光盘；通过Smart Virtual DVD，可方便地刻录和压缩原始CD/DVD；可方便地通过其他流行的光盘刻录工具制作ISO镜像；新版本还加强了安全性，支持虚拟光盘加密和物理驱动器的密码保护，支持对指定光盘的保护。

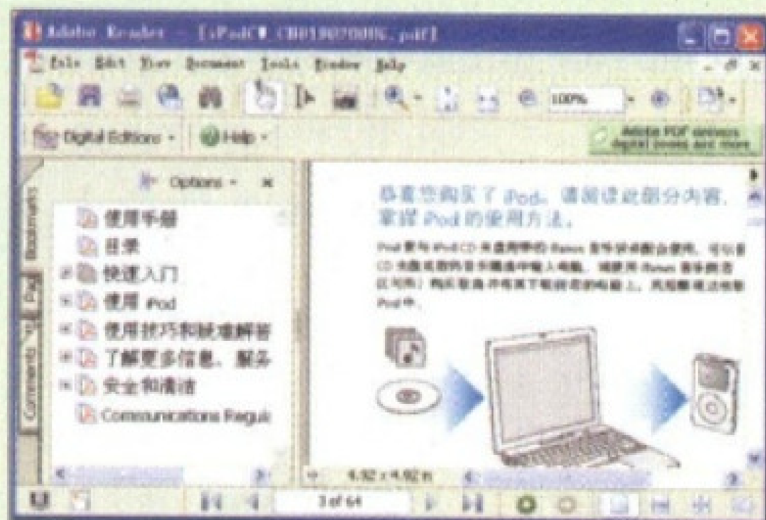


对XP有最好的兼容性和最好的支持

更灵活的PDF——Adobe Reader 7.0



□类型：电子阅读 □版本：7.0 Beta
□大小：18.4MB □性质：免费
□平台：Win2000/XP □主页：http://www.adobe.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200421/AdbeRdr70_enu_full.exe


PDF是可以与微软Office抗衡的文档格式

同传统的印刷书相比，“电子图书”日益受到人们的青睐。电子图书具有纸质图书所没有的强大检索功能，另外还有相当数量是完全免费的，想让人们不喜欢都难。电子图书有很多格式，而应用最广的就是Adobe公司的PDF文档，PDF几乎成了电子图书的代名词，目前大部分软件和硬件产品的说明书都选用了PDF格式。Adobe Reader（原名Acrobat Reader）是Adobe公司发布的一款完全免费的PDF阅读器，具备强大的功能，已成为查看、导览和打印PDF文档的必备工具。今天介绍的就是最新的Adobe Reader 7.0版。

同早期版本一样，Adobe Reader 7.0依然免费，可打开和读取任何PDF文档。但Adobe Reader 7.0提供了重要的新特性，极大地扩展了Adobe PDF文档的灵活性。如果一个Adobe PDF的创建者已经为Adobe Reader用户分配了它的附加使用权、更多的工具和功能而允许你填写表格、标记文档、参加E-mail和基于浏览器的文档评论，或将PDF和非PDF文件添加到一个PDF文档中，那么打开一个具有这些附加使用权的文档时，一个黄色的文档通知栏会显示该附加工具需要同这个文档一起运行。新增自动保存功能，可防止功能失效导致丢失数据的问题，该功能使Adobe Reader更易于使用。按自己需要进行设置，Adobe Reader 7.0能在后台自动下载更新，即使其他网页操作正在进行；另外，新版本还扩展了语言支持。

镜像好助手——WinImage 7.0



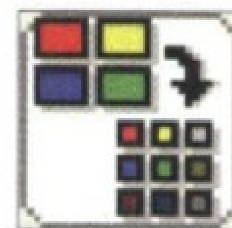
□类型：磁盘工具 □版本：7.0
□大小：582kB □性质：共享（30天试用期）
□平台：Win9X/NT/2000/XP/2003 Server □主页：http://www.winimage.com/winimage.htm
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200421/winima70.exe

WinImage是一款可以将文件或文件夹制成镜像文件的工具软件，界面简洁美观，功能强大。软件支持从移动驱动器（如USB驱动器）、CD-ROM及软盘创建磁盘镜像；可直接将镜像文件分割成数块保存；可从镜像中提取文件、创建空镜像文件，可将文件和目录添加进一个已存在的磁盘镜像；可改变磁盘镜像格式、对磁盘镜像进行碎片整理；软件强大的“批量助手”模式，能让你进行自动操作；另外，WinImage同样支持一些不同的标准和非标准镜像格式，包括Microsoft DMF格式。此次推出的7.0版本采用全新的工具栏和图标，选项菜单中的“文件夹栏”（folder bar）系统可被启用/禁止；为物理驱动器的主引导记录增加保存/恢复/重置选项；在载入文件磁盘驱动器时，可增设CD-ROM镜像和未压缩文件镜像；可树状查看，通过拖拽将文件在文件夹间移动；可修改镜像大小，允许你选择物理驱动器参数；能查看CD-ROM镜像的启动属性；启动扇区属性支持FAT32镜像，这对创建可引导FAT32镜像非常有用。


支持多种镜像格式，包括DMF格式

快速批量调整图片——Digital Photo Resizer

□类型：图像处理 □版本：2004.8
□大小：1.6MB □性质：共享（30天试用期）
□平台：Win9X/NT/2000/XP □主页：http://www.icegiant.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200421/15717.html




用来批量处理图片确实很实用

Digital Photo Resizer是一款小巧精悍的图像处理软件，可快速调整大量图片的大小。过去很多图像处理工具都不能很好地完成这个操作，而使用Digital Photo

Resizer可以很简单地帮你搞定。软件的界面非常简洁，没有华丽的外观和丰富的按钮/选项，没有一处冗杂的设计。软件可创建屏保、幻灯片和ZIP图像压缩包，“水印”功能可为你的图片标注版权进行保护；而网页生成功能则可从调整后的图片中自动生成HTML图片网站；能以经典对话框和浏览器模式运行；软件使用非常简单，选择待调整的图像，设定输出尺寸（以百分比或像素）和旋转，然后选择目的目录和缩略图即可。对那些正在苦苦寻觅一款简单的创建Web网站缩略图分类的人来说，Digital Photo Resizer是不错的选择。

系统机械师——System Mechanic 5



□**类型**：系统优化　□**版本**：5.0
□**大小**：6.54MB　□**性质**：共享（30天试用期）
□**平台**：Win98/Me/NT/2000/XP/2003　□**主页**：http://www.iolo.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200421/systemmechanic5.exe



新增撤销工具，现在不怕误操作了。

日前，iolo公司推出了老牌系统优化设置软件System Mechanic的最新版本。System Mechanic可搜索和修复系统的错误、清理垃圾文件和碎片、优化Internet和下载速度、保护个人隐私，维护你的电脑以达到最佳性能。新近发布的System Mechanic 5除采用更加漂亮且易于使用的界面外，还为用户提供了一些全新和增强的功能。新版本包括很多全新的和改进后的工具：“Boot-time Defragmentation”可让你在Windows启动前整理系统文件碎片；新的Software Uninstaller可完全删除任何程序，即使没有自己的卸载程序；新的Startup Guard可防止恶意程序随Windows自动启动；新的Software Relocator能方便地将程序移动到系统中一个新的文件夹或分区；级别撤销工具SafetyNet，可倒转工具操作……在你使用一段时间后，相信你就会明白为什么那么多人喜欢用System Mechanic了。

文件秘书——Magellan Explorer



□**类型**：文件管理　□**版本**：3.10
□**大小**：4.23MB　□**性质**：共享（30天试用期）
□**平台**：Win98/Me/NT/2000/XP/2003 Server　□**主页**：http://www.enriva.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200421/MagExp3.exe

Magellan Explorer是优秀的文件管理工具，可以让原本枯燥无味的文件管理变得充满乐趣和简单。不管你比较喜欢Total Commander的双窗口还是更习惯Windows资源管理器，你都会对Magellan Explorer感到亲切的，因为它可以自由定制为符合你需要的方式，甚至还可以定制选择文件和文件夹的方式。软件内置高速FTP客户端，可用来更新网站，支持多线程FTP客户端后台下载功能；提供一个完整的压缩客户端，支持包括ZIP、ACE和RAR等在内的常用压缩格式；整合一个易于使用的图像浏览器，支持超过10种常用的图像格式（包括JPEG、GIF和PNG），可对图像进行缩放和旋转操作，并提供幻灯功能；此外，软件还具备一系列强大的工具，提供全面的键盘操作支持。


提供了很多强大的工具和快捷方式。

更快的浏览体验——Netscape 7.2



□**类型**：网络浏览器　□**版本**：7.2
□**大小**：24.2MB　□**性质**：免费
□**平台**：Win9X/Me/NT/2000/XP　□**主页**：http://www.netscape.com/
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200421/NSSetup-Full.exe



如果厌烦了IE的漏洞，换用这个老牌浏览器将是不错的选择。

网龄稍长一些的网民想必都听说过Netscape吧？这款曾经红极一时的网络浏览器近年来江河日下，市场占有率仅为2%，远远落后于微软的IE——这自然要“归功于”微软浏览器捆绑Windows的战略和AOL公司的决策失误。在Netscape诞生十周年之际，AOL公司推出了最新的7.2版本，新版本在保

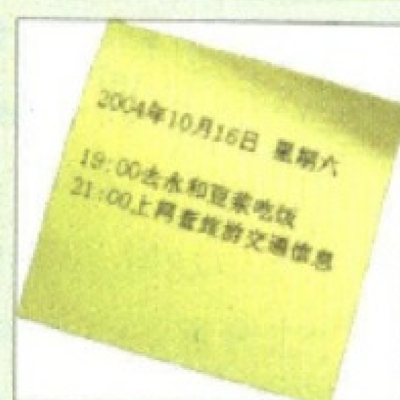
持Netscape传统的丰富功能（包含网景所独有的扩展、即时通信和邮件等组件），界面友好特色的基础上，又新增了众多新特性：Netscape 7.2基于最新的Mozilla 1.7浏览器内核构建，浏览速度和启动速度比以前有一定的改进；改进的弹出式窗口屏蔽控制，更加智能化；密码管理器可帮助你显示保存的密码；网景邮件支持vCard，具有更好的标准支持；改进了Palm同步功能；支持表格编辑；内嵌最新的Macromedia Flash 7插件；此外，Netscape 7.2还修正了以前版本中的一系列安全漏洞。

随手桌面贴——StickyNote

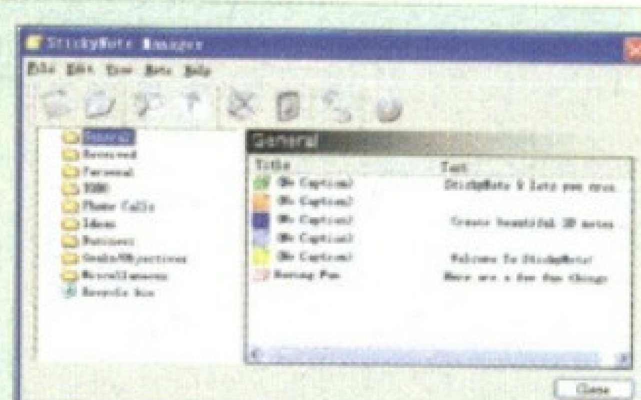


□类型：系统增强
□版本：9.0
□性质：共享（15天试用期）
□大小：4.49MB
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP
□主页：http://www.tenebril.com/products/stickynote/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200421/snsetup.exe

在工作、学习压力紧张的今天，你肯定比以往有更多的信息需要记住，比如密码、电话号码、讯息或好的想法。有效地管理这些信息，对每个人都非常重要。不妨试试StickyNote，它是由Tenebril公司开发的一款优秀的工具软件，前些时候刚获得了Simtel网站的“the People's Choice”奖并得到了最多的选票，可见其实力和受欢迎的程度。该软件可在Windows桌面上留下彩色的便条，具备丰富的配置选项，能让你选择颜色、字体等；可设定警告提醒，便捷贴能在预定的时间弹出来，提醒你重要的事件，还可以设置周期性显示；你可将所有便条放在电脑桌面上，或者隐藏它们，仅在你需要时显示。如果需要，你甚至可以对便条进行密码保护设置，无需担心自己的个人信息会被其他人看到。便条可附于其他文档上，甚至还可以发送给网络上的其他StickyNote用户；通过Outlook、Palm或其他PDA设备，可同步你的便条，随时随地“携带”。



可以配置便条的样式


管理便条很简单

软件升级快报

AnyDVD 4.0： 优秀DVD解码工具。新增“拷贝保护基于不可读扇道”选项，可复制采用ARccOS复制保护的视频DVD；更新了多语言支持；另外修正了一些Bug。下载地址：http://www.slysoft.com/download/SetupAnyDVD.exe。

WinZip 9.0 SR-1： 老牌压缩工具软件。新版本增强了安全性和稳定性；另外一个明显的改进就是在一些情况下可显示警告信息，比如你双击一个包含.exe文件的ZIP文件时，可警告你该文件可能隐藏病毒，该警告功能也可被方便地关闭。下载地址：http://download.winzip.com/winzip90.exe。

WinHex 11.7： 优秀的编辑工具。新版本支持检查ZIP、RAR、ARJ、GZ、TAR和BZ2压缩文件，可创建分割原始图像和压缩文件，可自动生成Windows注册表文件报告。下载地址：http://www.winhex.com/winhex-e.zip。

RealPlayer 10.5简体中文版本： 著名多媒体播放软件。新版本支持Harmony技术，可为iPod等100多种便携式设备提供无缝支持。下载地址：http://www.real.com。

Norton AntiVirus 2005试用版： 知名杀毒软件。新版本增加的网络蠕虫防护可在蠕虫试图攻击前对系统进行有效保护，新的快速扫描工具能在病毒库更新后随时自动搜索和清除病毒，另外对程序的主要功能进行了增强。试用版下载地址：http://cdrom.digitalriver.com/pub/symantec/2004/NAV10ESD.exe。

Virtual CloneDrive 5.0： 出色的虚拟光驱工具。新版本能更好地支持CloneCD 5的.dvd文件，兼容SonicRomFormatter创建的.dvd镜像，更新了多语言支持。下载地址：http://www.slysoft.com/download/SetupVirtualCloneDrive.exe。

Nero CD-DVD Speed 3.30： 专业光驱检测工具。新版本在光盘质量测试中增加颜色选择/主题，增加对一些新设备的支持，修正了一些Bug。下载地址：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_330.zip。

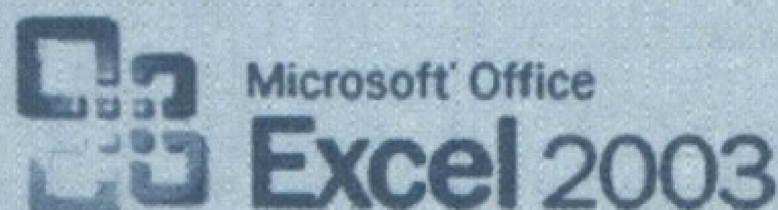
.NET Framework 1.1 SP1： 该补丁包解决了在最初发布.NET Framework 1.1后发现的若干问题，这其中既有与安全性有关的问题，也有与安全性无关的问题。下载地址：http://download.microsoft.com/download/8/b/4/8b4addd8-e957-4dea-bdb8-c4e00af5b94b/NDP1.1sp1-KB867460-X86.exe。

HyperSnap-DX 5.61： 著名图像截取工具。新版本添加FTP服务器配置文件选项，增加“自动添加阴影到捕捉的全部图片”功能，修正了一些问题。下载地址：http://www.hyperionics.com/downloads/d2/HS5Setup.exe。

19期我们谈到了交互式图表的创建，看到了交互式图表便捷、强大的功能。下面我们再一起来创建一个更复杂，交互功能更强大的图表。

文字和数据的彼端

——Excel图表功能连载（五）



■重庆 烟波

一、获取数据

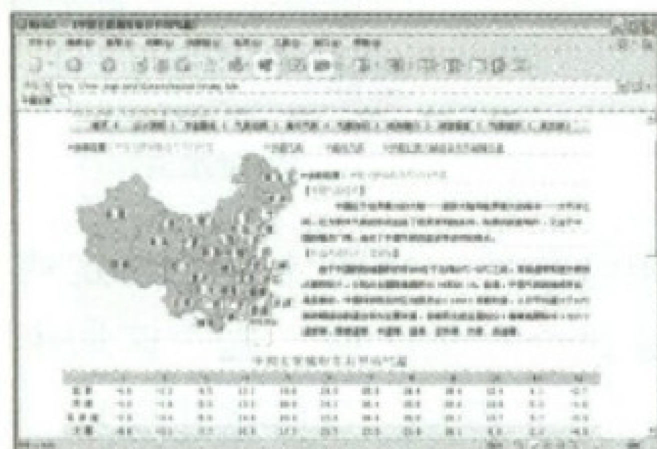
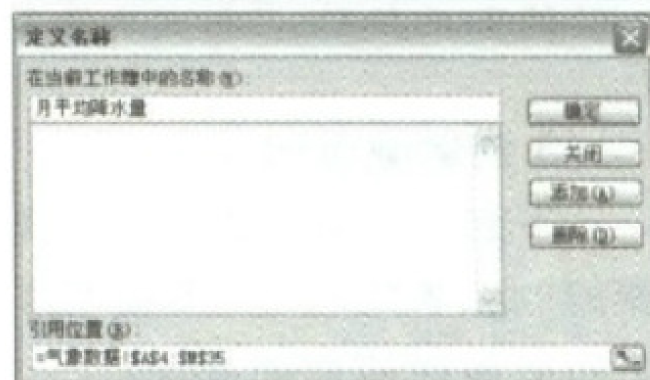

图1


图2

这次要创建的实例是在全国各主要城市中，允许使用者从中选择两个城市并绘出图表按月份比较下列参量：平均降水量、平均气温。从网上搜索我们需要的数据资料（图1），粘贴到Excel的工作簿中。将所有数据粘贴到一个专门的工作表中，并命名为“气象数据”（图2）。

单击“插入”→“名称”→“定义”菜单项，在弹出的“定义名称”对话框中，定义“月平均降水量”，引用位置即我们刚才从网上拷贝下来的“中国主要城市各月平均降水量”数据，这里为“=气象数据!$A$4:$M$35”（图3）。按照同样的方法，定义“月平均气温”。

提示：输入“引用位置”时，可以单击输入框后面的红色箭头按钮，直接从工作表中框选。


图3

二、创建“气象数据类型”选择按钮


图4


图5

下面在另一工作表“sheet1”中创建两个单选按钮，让用户选择是绘制“平均降水量”还是“平均气温”图表。

1.创建单选框

（1）合并J2和K2单元格，输入“气象数据类型”字样。再将J3:K3合并，J4:K4合并。

（2）单击“视图”→“工具栏”→“窗体”菜单项，打开“窗体”工具栏。

（3）单击“窗体”工具栏中的“选项按钮”，在J3:K3单元格中，拉出一个单选框，并输入“月平均气温”字样（图4）。

（4）右键单击新建的单选框，在弹出菜单中选择“设置控件格式”菜单项，打开“设置控件格式”对话框的“控制”标签，在“单元格链接”中输入“$M$3”（图5），然后单击“确定”。

（5）按照同样方法，再新建一个“月平均降水量”单选框，这里的两个单选按钮属于一组，同时链接到同一个单元格（即M3）（图6）。

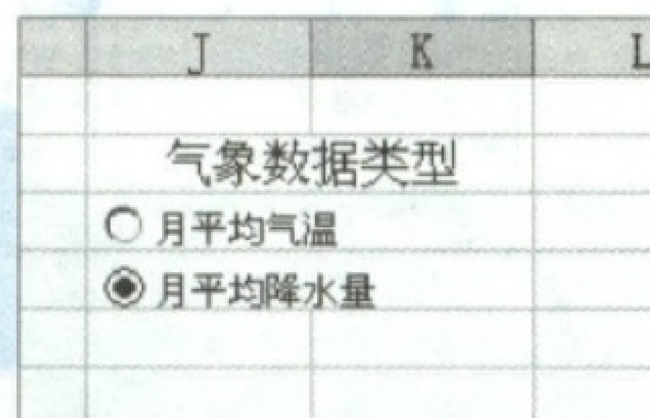


图6

（6）现在我们单击“月平均气温”，M3单元格中就显示1，单击“月平均降水量”，则M3单元格中显示的就是2。

2.获取单元格名称

M3单元格中显示的是1，2，不能显示出单选项的真实名称，下面我们想个办法依据M3单元格中的数字值，获取该单元选项（也即该图表名称）的名称。

在M4单元格中使用Choose函数输入一个公式：=CHOOSE(M3,"月平均气温","月平均降水量")

如此设置后，当M3中显示1时，M4中显示“月平均气温”，当M3中显示2时，M4中显示“月平均降水量”。

最后我们对两个单选框进行格式化操作，让其更美观（图7）。

图7

CHOOSE函数

语法表达式为CHOOSE(索引值,结果1,结果2…)，其作用是传回索引值所指的第几个结果，如索引值为2将传回结果2。最多可有29组结果。如“=choose(2,"优等","中等","劣等")”，其结果即为“中等”。结果可为数字、字符串、运算公式或引用区域。如“=sum(choose(3,B2:B4,C2:C4,D2:D4,E2:E4))”，其意义即为对第3组区域D2:D4的数值进行求和。如果索引值小于1或大于结果总数，将传回错误值#VALUE!。如果索引值不是整数，会无条件舍弃到最接近的整数。

3.创建城市列表

下面我们来创建一个列表，用户可从这个列表中选择要绘制图表的城市。Excel的“数据有效性”是建立此类下拉列表最简单的方法。

（1）创建一个名为“城市列表”的命名区域，引用“气象数据”工作表中“中国主要城市各月平均降水量”的第一列（即全国主要城市名）（图8）。

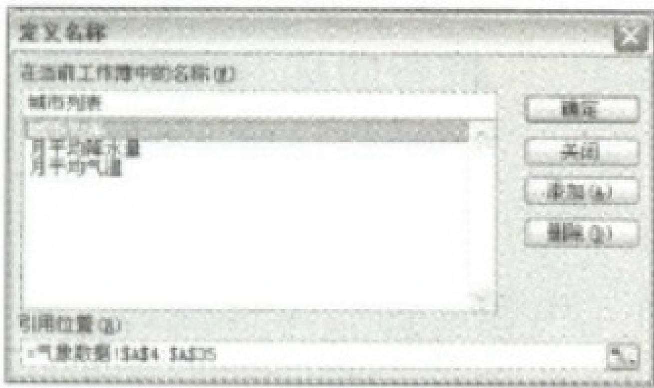


图8

（2）合并J7:K7，并输入“选择城市”字样，在I8单元格中输入“城市1”，I9单元格中输入“城市2”，合并J8:K8并命名为“城市1”，合并J9:K9并命名为“城市2”（图9）。

图9

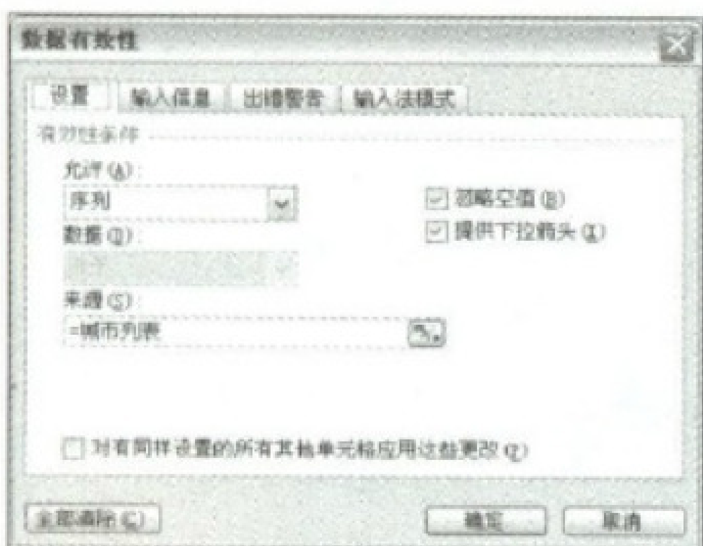


图10

（3）选中J8:K8（合并单元格），然后单击“数据”→“有效性”菜单项，打开“数据有效性”对话框。

（4）点选“设置”标签，在“允许”下拉列表中，选择“序列”项；在“来源”框中输入“=城市列表”（图10）。最后单击“确定”。

（5）设置数据有效性后，再单击J8:K8单元格，右边就会出现一个下拉箭头，单击此箭头将弹出一个列表，从列表中可选择不同的城市（图11）。

（6）将J8:K8区域复制到J9:K9区域。在这里可选择第二个城市。

（7）将“选择城市”下拉列表的相关单元格格式化一下（图12）。

图11

图12

4.创建图表数据区域

用户选中气象数据类型和城市后，将确定一个特定的数据区域，下面我们就来创建这个数据区域。这个区域中的数据通过VLOOKUP函数从“气象数据”工作表中获取。

（1）在B18单元格中输入“1月”字样，然后按住填充柄往后拖拉，直至M18单元格。

（2）合并B17:M17单元格区域，并输入“="全国各主要城市"&$M$4”然后按回车键（图13）。

> **提示：**&运算符表示连接两文本内容，若要在公式中输入文本，需要用双引号将其括住。

（3）在A19单元格中输入“=VLOOKUP(城市1,INDIRECT($M$4),COLUMN(),FALSE)”后按回车键，将得到“城市1”的第一个数据（图14）。

（4）按住A19单元格的填充柄，往后拖拉直至

图13

图14

图15

图16

M19，将得到"城市1"的所有数据。在A20单元格中输入"=VLOOKUP(城市2,INDIRECT($M$4),COLUMN(),FALSE)"，按住A20单元格的填充柄，往后拖拉直至M20，将得到"城市2"的所有数据（图15）。

（5）对创建的图表数据区域进行格式化处理，如将字体居中、添加背景颜色、添加边框等，最后结果如图16。

5.创建图表

接下来我们根据上面创建的数据区域，创建一个折线图。

COLUMN函数、INDIRECT函数和VLOOKUP函数

COLUMN函数的语法表达式为COLUMN(引用地址)，作用是传回引用地址的列号。如"=COLUMN(C4)"的回应值就应该是3（第3列）。如果省略"引用地址"参数，则假定为是对函数COLUMN所在单元格的引用，即返回当前单元格的列号。而"=COLUMN(A1:D4)"的回应值为一个含1、2、3、4的水平数组的值。

INDIRECT函数的语法表达式为INDIRECT（文字表示的地址），本函数可传回一字符串所指定的引用地址，再依该引用地址内容进行运算或显示数据。如：B1内容为"D1:D3"字符串，则"=SUM(INDIRECT(B1))"等于"=SUM(D1:D3)"（图17）。而对于上文公式的INDIRECT($M$4)返回的命名为"月平均气温"或"月平均降水量"单元格区域。

	A	B	C	D	E
1		D1:D3		100	
2				200	
3				250	
4		550			
5					

B4 =SUM(INDIRECT(B1))

图17

VLOOKUP函数的语法表达式为VLOOKUP(查表依据,表格,第几列,是否要找到完全相同值)。作用为在一个表格的最左列中，寻找含有"查表依据"的字段，并传回同一行中第几列所指定的单元格内容。"表格"参数为要在其中进行查找数据的数组区域，且必须按其列的内容升序排序。"是否要找到完全相同值"为一逻辑值，为TRUE（或省略）时，如果找不到完全符合的值，会找出小于查表依据的值中的最大值；当此参数值为FALSE时，必须查找完全符合的值，如果找不到，则传回错误值#N/A。

（1）点选B19:M20区域，然后单击"插入"→"图表"菜单项，在弹出的"图表向导"中选择"折线图"。

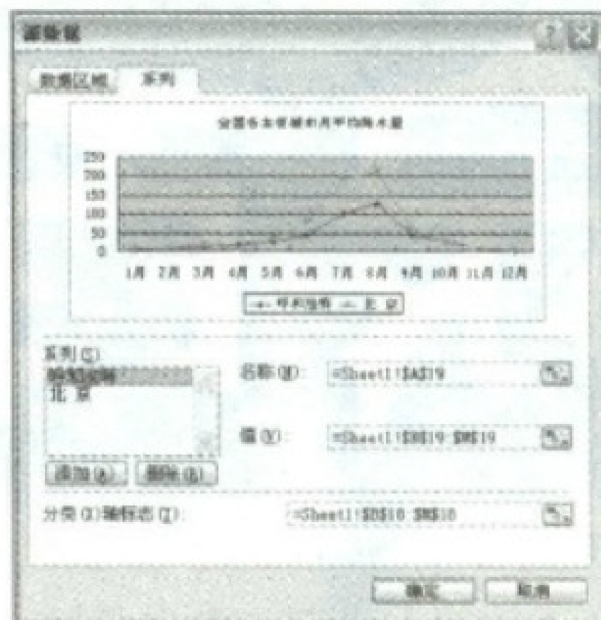


图18

（2）该折线图具有两个数据系列，"名称"分别为"=Sheet1!$A$19"和"=Sheet1!$A$20"，"分类（X）轴标志"为"=Sheet1!$B$18:$M$18"（图18）。

（3）创建完成后，单击图表的标题，在地址栏中输入"=Sheet1!$B$17"，这样图表标题会根据用户不同的选择而变化（图19）。

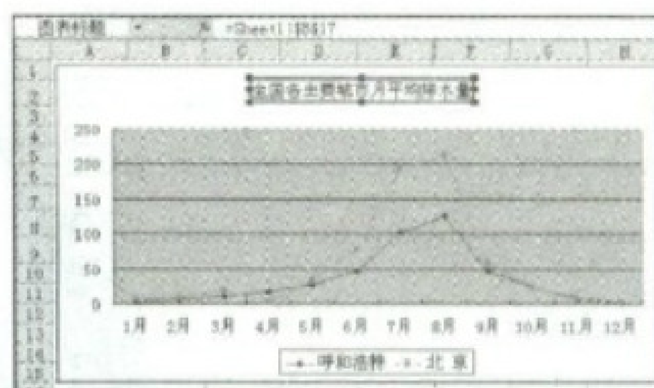


图19

（4）我们只要在"气象数据类型"中点选一项或从"城市选择"下拉列表中选择一个新城市，B19:M20区域中的数据就会变化，图表也会作相应变化。

6.进一步美化

为了美观起见，还得对图表及整个工作表进行格式化。

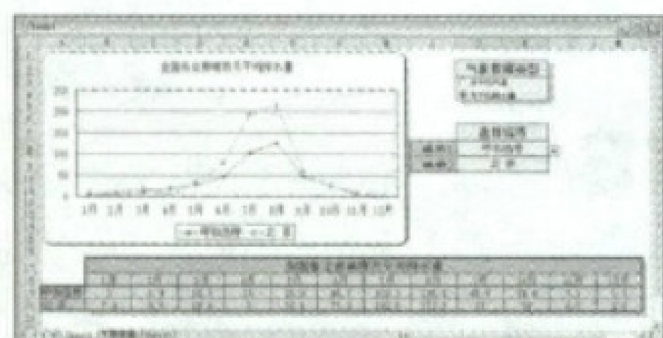


图20

（1）右键单击图表区，在弹出的快捷菜单中选择"图表区格式"项，设置好边框的属性。

（2）右键单击绘图区，在弹出的快捷菜单中选择"绘图区格式"项，设置好绘图区的边框属性。

（3）M3和M4单元格虽然在图表的制作过程中起了很大作用，但对用户没有多大意义，为了工作表的整洁，可将它们隐藏起来。选择M3:M4区域，将字体颜色设为工作表底色（即白色）。

（4）单击"工具"→"选项"菜单项，打开"选项"对话框，在"视图"标签中取消"网格线"的选中状态，然后单击"确定"，将得到如图20所示的工作表。P

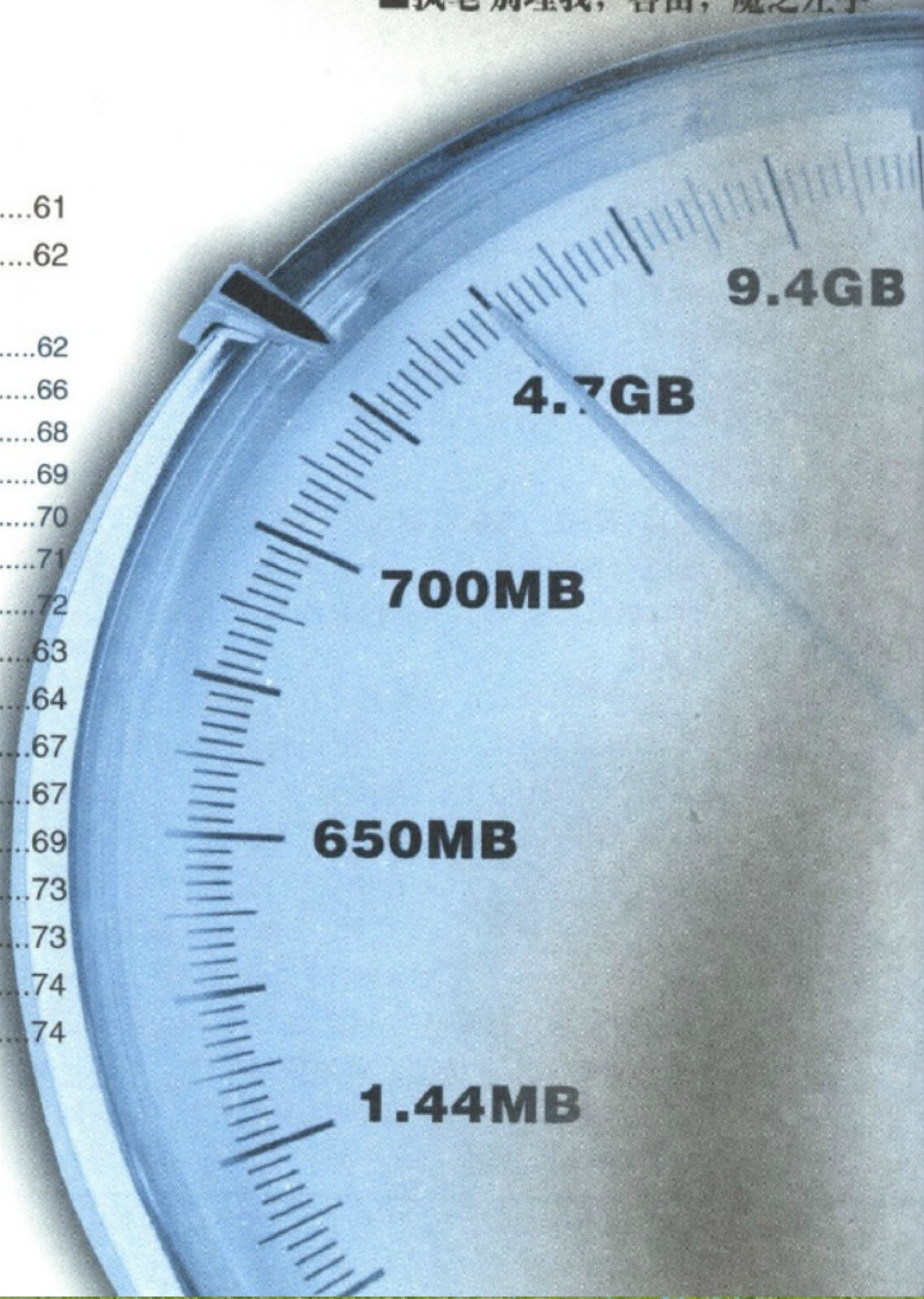
DVD

2004 烧录百科全书

主流8×DVD±RW刻录机横向评测

■专题策划 本刊编辑部
■执笔 别理我，答笛，魔之左手

专题导读



DVD刻录的现状

DVD，即Digital Versatile Disc（数字通用光盘），是目前主流的大容量光存储方式。上世纪90年代，由于娱乐业（主要是电影产业）对影视作品的影音质量有了进一步要求，传统CD-ROM的600～700MB容量已远远无法满足要求；而LD（Laser Disc）成本较高、体积大，普及不易，且实际容量需求也超过了LD所能提供的水平，因此业界急需新的存储方式。娱乐业和电子产业的巨头索尼于1994年发布了MMCD（Multi Media Compact Disc，多媒体光盘系统），这成为DVD标准的雏形。第一台DVD样机于1996年面世，DVD格式也很快被引入电脑，DVD-ROM成为新的大容量存储设备。

从DVD-ROM开始，生产厂商就对DVD标准进行着争夺，单面双层结构和稍后的双面双层结构标准都有实力雄厚的厂商支持，在相当长的一段时间内，甚至连DVD-ROM能达到的存储容量都有数种说法（从4.7GB到14GB）。好在1997年由10家DVD主力厂商（日立、松下、三菱、飞利浦、先锋、索尼、汤姆逊、时代华纳、东芝和JVC）组成了DVD Forum（DVD论坛）组织，最终统一了DVD存储的标准，最常见的单面单层盘片容量为4.7GB。

DVD格式确定后，DVD刻录标准之争很快开始了，先锋发布了DVD-RW标准，飞利浦、索尼则拉上惠普创建了DVD+RW Alliance（DVD+RW联盟），推出DVD+RW格式，再加上偏向专业领域的DVD-RAM，出现了3个标准。尽管DVD-RW和DVD-RAM很快得到了DVD Forum的认证，但DVD Forum并没有能力要求强制执行标准，而未得到其认证的DVD+RW因较好的兼容性和重量级厂商微软的介入，反而比通过认证的另外两个标准显得更加强势。

一个明显的兼容性问题在于盘片上的"Book Type"字段，它是用来标注盘片类型的。在最早的DVD-ROM说明中，这个字段只能是0，但所有刻录标准都定义了自己的值，可有些较早的播放器和驱动器不能读取非零的盘片。DVD+R标准允许在Book Type字段写入0，而一些厂商的DVD+RW刻录机也使这个字段可改变（例如明基的产品）；但DVD-R/RW却不能这样做，其Book Type连同其他一些信息被预先写入空盘中，且无法更改。

为刻录方便，空白盘片通常给驱动器提供3种信息：轨道（确保刻录点可准确地沿着轨道刻录）、地址（确保驱动器可写到正确的位置）、速度（确保盘片可用正确的速度旋转）。在DVD±R/RW刻录盘中，轨道和速度信息都记录在Wobble（螺旋型抖动轨道）中。DVD-R/RW使用较慢的Wobble（140.6kHz），使用凸起的预刻坑记录地址记录；DVD+R/RW则采用更高频率的Wobble（817.4kHz），并用Wobble的相位调制记录地址等信息，记录的信息更加丰富，在高速旋转的盘片上更容易搜索、分辨和读取。因此，在前期的发展中，DVD+R经常能比DVD-R更早地提供更高的刻录速度。

DVD-R/RW的做法可加强版权保护（更难实现母盘刻录，因为需要在凹槽和预刻坑之间进行非常精确的切割），也因此更容易得到DVD Forum的认证；但同时降低了兼容性，因为预刻坑方式不仅比相位调制更容易出错，且数据保护措施更少。这方面的技术细节比较复杂，限于篇幅不再赘述。

由于技术和利益的原因，1997年便开始的DVD刻录标准之争至今没有得到完美解决。为了推广产品，DVD刻录机厂商们便自己拿出了办法，那就是DVD-Dual刻录机（DVD±RW），它能同时支持两种标准的刻录盘和刻录格式。在市场压力下，原先制订两种标准的领导厂商也不得不放弃"原则"，纷纷推出了各自的DVD-Dual产品，DVD刻录标准的争夺就这样"稀里糊涂"却又相当干脆地结束了。需要注意，尽管目前新型的DVD驱动器大都能正确识别和读取DVD刻录盘（至少是DVD±R，而DVD±RW和DVD-RAM盘对驱动器的兼容性仍不是很好），但对于需要兼容较旧老型号DVD驱动器的用户来说，DVD+R刻录盘是较好的选择。

也许刻录标准的"解决"大大提升了厂商的信心，各个品牌的DVD刻录机在2004年初开始大量出现，主流产品的刻录速度也迅速提升。同时，主流机型的价格也从千元以上迅速降至700元乃至600元以内，并向500元大关挺进，甚至某些厂商新推出的16×终极DVD刻录机产品也以相对的低价登场。在刻录机大幅降价的同时，DVD刻录盘的价格也迅速下跌，目前在市场内已出现大量3元甚至2元以内的DVD±R刻录盘，5元左右就可得到质量不错的盘片，而10元左右便可买到非常出色的名牌盒装盘。回顾CD-RW刻录机的发展历程，我们可以看到，目前DVD刻录机已到了发展的关键时刻，一旦其性价比和实用性得到肯定，便会成为大众非常乐于接受的产品，迅速得到普及。

编者注：希望详细了解DVD存储技术背景的读者，请参考本刊2003年第17期、18期连载的《光存储之历史回顾与展望（上）/（下）》，以及2003年第22期《迎接海量存储时代的到来——DVD刻录面面观》等文章。



测试样品征集情况

目前16×DVD刻录机已大量出现在市场上，且价格较为合理。是否有必要选择速度已达顶峰的16×产品，价格已不是最大问题，主要的因素是实用性，因为直到今年10月初，能充分发挥其性能的16×DVD刻录盘仍很难在内地市场中找到。除了盘片原因，由于同品牌16×与8×产品之间存在至少150～200元的价差，对于用户来说还是8×的产品更为实用。事实上，我们在9月中旬采购兼容性测试用的盘片时，发现即使是8×的DVD刻录盘片，可供选择的品牌和型号也不能算是丰富，且价格比4×盘片贵出不少。因此我们这次没有选择最新的16×DVD刻录机，而是选择了8×DVD-Dual产品作为本次横评的对象。


TDK提供的全套刻录盘片

本次横向评测我们邀请了大部分主流品牌的刻录机厂商，要求每家参与评测的厂商各提供1～2台主推的DVD-Dual刻录机，速度为8×（指DVD-R或DVD+R刻录速度，送测样品应是正式零售产品，包装、附件（说明书、保修卡、连接线、驱动/软件光盘等）齐全。由于产品换代原因，一些厂商已将8×DVD刻录机停产（或不再作为主推产品），因此诸如三星、飞利浦、LG等光存储大厂都遗憾地缺席了本次评测。其中LG负责宣传的人员本来都已经准备将8×产品快递给我们，却被来自上层的新市场策略临时叫停，可见刻录机厂商们“提速”心情之急切。好在我们也一直在跟踪报道最新的16×DVD刻录机产品，读者们可通过“新品初评”栏目的相关文章一睹它们的风采。

最后，我们本次的测试样品为7款，包括NEC、明基（BenQ）、华硕（ASUS）、先锋（Pioneer）、讯宜（Orbbit）、志美（ZIM）和昂达（On-data）这几家主流品牌的产品，价位从499元至699元，可以说比较符合目前用户的购买需求。

本次DVD刻录机横评盘片提供



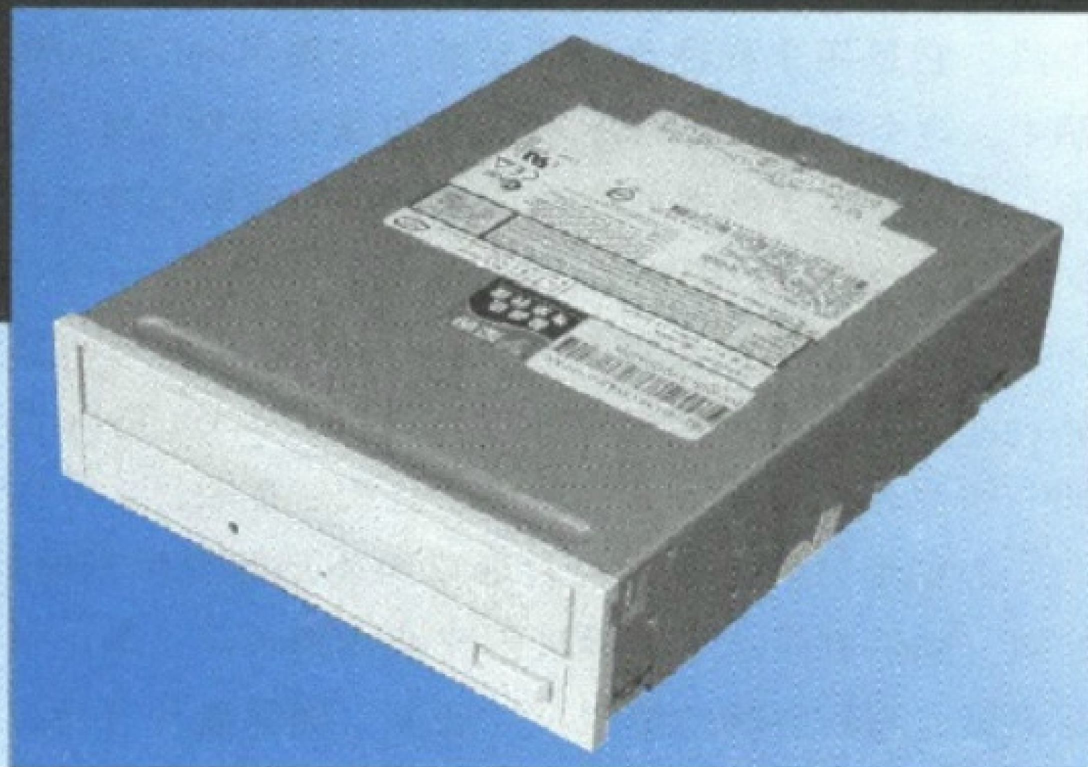
与我们以前的CD-RW刻录机横评一样，本次DVD刻录机横评也得到了一家著名刻录光盘品牌——TDK的大力支持。TDK（中文译名：东电化）是一家全球知名的记录媒体制造商，在磁带生产技术、磁性材料、微米科技、薄膜技术、磁头/光头的研究方面均有很强实力，拥有全套DVD、CD刻录盘产品线和颇具特色的超硬DVD-R/RW刻录盘产品。这次TDK公司通过其IT产品线的中国大陆区总代理佳都电子（佳都国际的子公司，专注于消费类电子产品的渠道销售，是目前国内最成功的分销服务企业之一），为本次刻录机横评提供了全套高质量的刻录盘，包括TDK品牌的DVD±R、±RW（单片盒装）和CD-R刻录盘（25片装）。

为公平起见，在本次横评中，除盘片兼容性测试外，所有参测产品均统一采用TDK品牌的高质量盘片进行刻录测试（由于运输原因缺少TDK CD-RW，CD-RW刻录采用我们自购的三菱盘片），以便有效降低因盘片质量和稳定性而造成的误差。

产品点评（以送测时间先后为序）

NEC ND-2500A

极高的刻录品质



厂商名称： NEC/深圳盈嘉讯实业（代理商）
产品型号： ND-2500A
标称刻录速度： DVD±R 8×、DVD±RW 4×、CD-R/RW 32×/16×
缓存容量： 2MB　**防刻死技术：** SuperLink
网址： www.yington.com/nec　**咨询电话：** 0755-83279744
参考售价： 599元

和华硕、明基等厂商相比，日系厂商在产品的运作上相对较为低调，本次送测的产品是由由深圳盈嘉讯实业有限公司（NEC刻录机的内地代理商）提供的，可到其网站上查阅相关资料。

NEC ND-2500A在外观设计上主要考虑了散热问题，其他方面显得朴实无华，面板上甚至没有以前NEC光驱那种蚀刻的NEC标志，奇怪的是包装上的样图和实物不一样。据我们了解，该型

名词解释与刻录软件说明

1.刻录机的工作方式

和光驱的读盘方式一样，刻录机也有不同工作方式，且对性能有一定影响：

CLV（恒定线速度）：保持相对恒定的线速度运行，无论半径较小的内圈还是半径较大的外圈，刻录速度都一样。这种方式能保证均匀的刻录速度，刻录质量很好，但需要不断改变马达转速（角速度），会在一定程度上影响寿命。

CAV（恒定角速度）：保持相对恒定的角速度运行，无论内圈外圈，马达转速保持一致，刻录速度内外差别较大。这种方式主要应用于高速刻录机，能有效延长寿命，但内圈刻录速度较慢，且产品标称速度也只是外圈最大速度。

Z-CLV（区域恒定线速度）：这是被许多刻录机广泛采用的刻录方式，它将盘片内外圈划分为若干区域，在特定区域内采用恒定线速度刻录，能在一定程度上缓解马达转速不停变化的情况，有利于延长寿命。但由于Z-CLV方式在区域之间留有间隙，不利于刻录高品质音乐CD/DVD。

P-CAV（局部恒定角速度）：在内圈刻录采用CAV方式加速，达到最高速度后在外圈采用CLV方式。该方式综合了CAV和CLV的优点，在性能和寿命之间取得一定的平衡。

2.DVD相关刻录格式

目前主流的DVD刻录格式主要由2个阵营把持。一个是DVD论坛（DVD Forum），支持DVD-R/RW，成员包括先锋、苹果、日立、NEC、三星和松下等，相关产品上市较早，初期占有率高。另一个阵营是DVD+RW联盟，包括戴尔、惠普、三菱、飞利浦、理光、索尼、Thomson多媒体和雅马哈等，它们提出的DVD+R/RW在性能（特别是刻录速度）、成本、兼容性（如家用播放器）上有一定优势，并能提供容量达8.5GB的DVD+R DL刻录盘（俗称“D9”双层刻录盘）。

目前市场上的大多数DVD刻录机都已能兼容上述两种刻录格式，即所谓DVD-Dual双模式（DVD±RW）。此外还有一种DVD-RAM格式，但相关产品在国内市场较少见到。

3.刻录机接口类型、刻录速度及防刻死技术

作为一种外部存储器，刻录机具有多种接口，最常见是内置设备的IDE和移动设备使用的USB、IEEE 1394接口，此外还有专业设备上的SCSI接口、早期的并行接口。对于USB接口的高速DVD刻录机而言，需要特别注意其是否支持USB 2.0高速（Hi-Speed）规格，否则很难保证刻录的顺利进行。

刻录速度是用户最为关心的指标之一，CD-RW刻录机的1×刻录速度为150kB/s，而DVD刻录机的1×速度为1380kB/s，显然差距巨大。对于大容量的DVD存储而言，4×刻录速度相对较慢，刻录一张盘片耗时超过15分钟；目前主流的DVD刻录速度为8×以上。由于硬件技术的限制，当前最高速度为16×，且16×DVD刻录盘较为少见，价格很高，有待普及。

为保证刻录成功率，各大厂商纷纷开发自己的防刻死技术，如三洋的Burn Proof、理光的Just Link、索尼的Power Burn、飞利浦的Seamless Link、OAK的Exact Link等。其基本原理是通过监控刻录机缓存中数据量的变化，动态启动/暂停刻录动作，此外部分防刻死技术还会对盘片进行实时检测，动态调整刻录速度。现在刻录机产品对刻录过程的控制也达到了较高水准，很多产品内建了刻录盘数据库，能根据盘片质量调整刻录参数（速度、激光头功率大小……），保证刻录的成功率和正确率。

4.测试软件说明

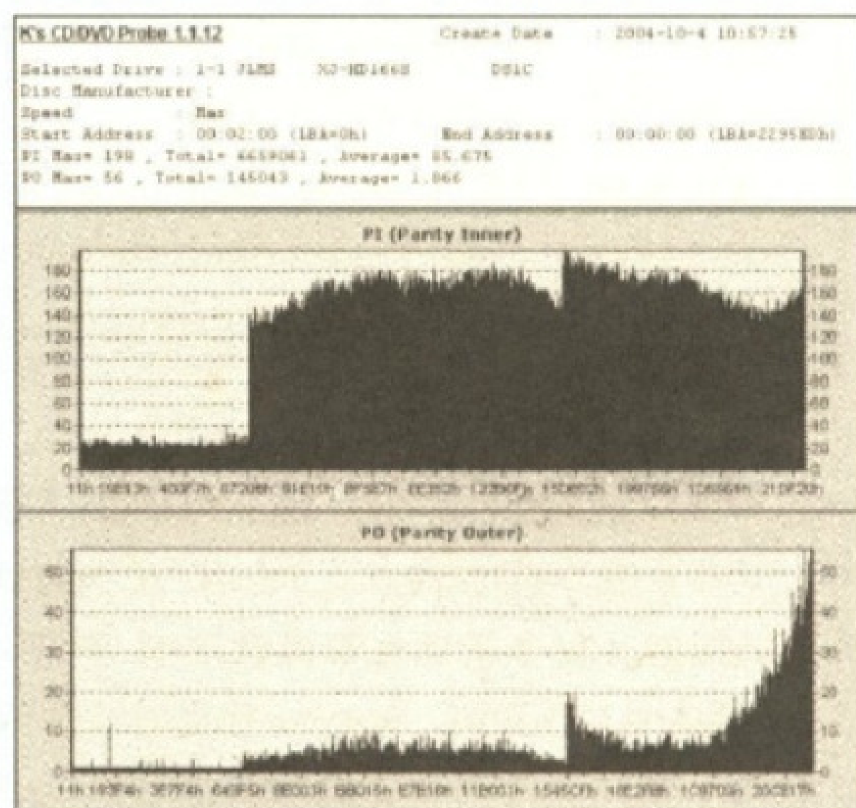
刻录软件——Ahead Nero Ultra Edition

这应该是一款大家很熟悉的刻录软件（包），它拥有很好的稳定性和兼容性，功能非常齐全，且版本更新频率较高。本次测试中我们采用的版本为6.3.1.20。

刻录品质校验软件——K's CD/DVD Probe

对普通用户来说，只要刻录的盘片能正常读取就可以了，细致的刻录品质检验并不是必须的，但那些要求较为苛刻的用户（例如CD发烧友）往往非常在意刻录品质。K's CD/DVD Probe是一款常用的刻录品质校验软件，新版本叫KProbe（但经我们试用，似乎并不太稳定，对老款驱动器的支持也不太好），本次横评中我们采用的版本为1.1.29。该软件是为建兴（Lite-On）光驱专门设计的，理论上其他光驱是无法使用的（实际试验中也是如此），我们校验刻录品质用的光驱便是建兴的16×DVD-ROM。

需要注意的是，CD和DVD光盘在编码校验问题上有很大区别，两者数据结构上的差异很大。简单地讲，CD光盘出现的解码错误包括C1和C2，C1是C2的必要条件（出现C2错误必定出现C1错误，反之不一定，C1→C2的解码过程也是必须的）；而DVD光盘相对简单，它没有C1和C2编码解码，而是采用PI（内部校验码，Parity of Inner-code）和PO（外部校验码，Parity of Outer-code，KProbe标注为PIF）指标。判断刻录质量的依据便是C1、C2或PI、PO（PIF）的出错次数和程度。



K's CD/DVD Probe测试图

不同读取速度下的测试成绩是不同的，这里我们采用最高标称速度进行测试，错误数据值当然是越低越好。

对于一台DVD刻录机来说，我们最关心的是其刻录速度、稳定性及盘片兼容性，其次是刻录软件兼容性、读盘性能、易用性、附加价值和售后服务。我们的评分依照刻录性能、稳定性和盘片/软件兼容性、读盘性能、易用性、附加价值和售后服务这几项内容进行。由于DVD刻录机向下兼容，用户在日常使用中一般也会用它来读写CD光盘，因此相关项目的表现同样也被用来衡量产品优劣。与我们以前的横向评测一样，产品价格作为参考因素，在最后评奖时予以考虑。

DVD刻录机的评分标准

注1：除盘片兼容性和CD-RW刻录测试外，所有测试项目统一用高质量的TDK品牌DVD±R/RW（单片盒装）和CD-R刻录盘，CD-RW刻录测试采用三菱24/32×CD-RW盘片（单片盒装）。除软件兼容性测试外，所有项目中均采用Ahead Nero Ultra Edition 6.3.1.20软件进行刻录。

注2：测试开始前将所有刻录盘片编号（盘面做标记），测试中详细记录哪台产品刻录了哪张盘片（包括刻坏的、难以读出的），以便出现问题随时查验。

注3：每次实际刻录前，我们会对系统盘和待刻数据所在分区进行磁盘碎片整理。

注4：每次刻录后，我们会检验光盘能否被刻录机和普通CD/DVD-ROM光驱正常读取。如读取出现问题，则本次刻录成绩无效，需重新测试一次。如发现某款产品刻录失败次数较多，则会与相关厂商取得联系，争取解决问题，时间允许的话更换一台新的样品。如问题无法解决且来不及更换样品，或新样品仍存在同样缺陷，则将其剔出评比队列。

注5：在涉及刻录或读取性能的测试中，取最快成绩（耗时最短者）为满分。

注6：测试、使用产品过程中遇到的一些细节也会被我们记录下来，并适当在产品点评中予以说明。

DVD刻录机测试平台配置
处理器：Pentium 4 3.0GHz
主板：Intel原厂875P
内存：2×256MB Kingmax DDR400
显卡：ATI RADEON X800 Pro
硬盘：西部数据 WD1200JB
操作系统：Windows XP SP1中文版
刻录软件：Ahead Nero Ultra Edition 6.3.1.20
刻录品质校验软件：K's CD/DVD Probe 1.1.29

一、DVD刻录性能（分值：10分，权重：2.1）

对于一台DVD刻录机，刻写DVD光盘的性能是用户非常关心的指标。每个子项目都测试3次，取平均成绩。同时我们还采用Nero CD-DVD Speed测试刻录曲线（CAV、P-CAV或Z-CLV等），将刻录曲线的稳定性作为评分参考，并在产品点评中作出说明。

注7：由于本次参测的都是DVD-Dual产品，±格式的盘片刻录均分别进行测试，分值各占该项目的50%。

1.DVD-R（/+R）刻录性能（5分）

（1）以刻录机最高标称速度分别刻录普通数据光盘（数据容量4.3GB，DVD-R/+R盘各1张，下同），采用先制作ISO包的形式，以保持数据连续性，3分；

（2）以最高标称速度进行标准DVD电影格式刻录（数据容量3.38GB），2分。

2.DVD-RW（+RW）刻录性能（4分）

（1）格式化速度：DVD-RW（+RW）光盘的快速格式化，2分；

（2）DVD-RW（+RW）写入速度，以最高标称速度刻录4.3GB数据，先制作ISO包，以保持数据连续性，2分。

3.其他（1分）

根据模拟刻录曲线和实际刻录中的稳定性酌情给分。

二、CD刻录性能（分值：10分，权重：0.7）

1.CD-R刻录性能（6分）

（1）以最高标称速度进行常规数据刻录（容量682MB），先制作ISO包，以保持数据连续性，4分；

（2）以最高标称速度刻录一张音乐CD盘（原始WAV文件容量703MB），2分。

2.CD-RW刻录性能（4分）

（1）格式化速度：包括快速格式化和完全格式化，2分；

（2）写入速度，以最高标称速度刻录648MB普通数据，采用先制作ISO包的形式，以保持数据连续性，2分。

三、刻录质量与兼容性（分值：10分，权重：1.4）

作为大容量数据保存的重要方式，DVD刻录的质量至关重要。同时，刻录机对不同品牌、规格的盘片及刻录软件的兼容能力，将对用户的日常使用产生很大影响。

1.DVD刻录质量（2分）

将参测DVD刻录机刻录的不同规格DVD盘片，利用K's CD/DVD Probe在建兴16×DVD-ROM光驱上进行读取测试，记录PI（内部校验码）和PO（外部校验码）的最高值、总和值和平均值（数值越小越好），评分以平均值为准（最高值、总和值作为参考，看是否在允许范围内）。

注8：K's CD/DVD Probe软件测试的得分高低，只代表在特定DVD光驱上的测试结果（该成绩较好，仅意味着刻出来的光盘在该DVD光驱上会比较"好读"）。实际上只要盘片质

量可靠，并可完成刻录过程，一般都能被正常读取。

2.DVD盘片兼容性（3分）

选取几种市场中常见的DVD-R（/+R）和DVD-RW（+RW）盘片（详细品牌和规格见后文中附表），以最大可支持的刻录速度（以盘片标称值为准）进行实际数据刻录测试。这些盘片均从市场中直接购买，其中既有SONY、IMATION、MAXCELL、飞利浦、理光、BenQ等名牌盘片（单片盒装，每片10～20多元不等），比较大众化的清华紫光、数码多的盒装盘（DVD-R/+R每张约5～6元），也有价格低廉的ALOHA、NOBBY散装盘（DVD-R/+R每张2～3.5元），甚至还有仅售1.5元一张、无任何品牌标识的散装DVD+R盘，无论品牌还是价位都具有相当的代表性。



兼容性测试中使用的各种品牌、各种规格的刻录盘片。

每出现一种不能正常识别或不能完成刻录的盘片，或不能以标称最大速度刻录（包括刻录后出现不能读取或读取困难），均扣除相应分数；如产品支持超速（超过盘片标称值）刻录且能成功，可酌情给较高分数。

3.刻录DVD盘对驱动器、播放器的兼容性（2分）

选取2种DVD-R（/+R）盘片和2种DVD-RW（+RW）盘片，以标称速度分别在参测产品中刻录（刻1张标准数据盘+1张DVD电影盘），然后将数据盘放入4台不同品牌和规格的DVD光驱（Combo）读取，将刻录的DVD电影盘放入一台夏新的家用DVD播放机中进行播放测试。

4.CD盘片兼容性（2分）

选取几种市场中常见的CD-R和CD-RW盘片，以最大可支持的刻录速度（以盘片标称值为准）进行数据刻录测试。每出现一种不能正常识别或不能完成刻录的盘片，或不能以标称最大速度刻录（包括刻录后出现不能读取或读取困难），均扣除相应分数；对CD盘片不进行超速刻录测试。

5.软件兼容性（1分）

选取5种最常见的刻录软件（Nero-Burning Rom、Easy DVD Creator、CloneDVD、Alcohol、Windows XP自带刻录功能等，均为测试时发布的最新版本），测试参测DVD刻录机对不同刻录软件的兼容性，主要看软件是否能正确识别刻录机（特别是软件是否能识别出DVD刻录功能），能否支持其以标称速度刻录，每出现一种软件不兼容扣0.2分。

四、稳定性（分值：10分，权重：0.7）

1.考察刻录机在常规刻录和读盘时的噪声、震动、测试中的刻盘成功率，同时观察刻录机在高强度连续刻录后的发热量，定性打分。如测试中出现较多“飞盘”情况，应酌情扣分。本项目共4分。

2.多任务极限环境下（系统资源极低）的刻录，考察防刻死技术的实际效果和刻录成功情况，定性打分，本项共6分。

五、读盘性能（10分，权重：0.7）

本项主要考察DVD刻录机的读盘速度、纠错和抓CD音轨的能力。

1.DVD光盘读取性能（3分）

包括普通DVD数据盘、DVD-R（/+R）盘和DVD-RW（+RW）盘的读取速度，采用全盘拷贝到硬盘并计时的方式。

2.CD光盘读取性能（3分）

包括普通CD数据盘、CD-R盘和CD-RW盘的读取速度，采用全盘拷贝到硬盘并计时的方式。

3.读烂盘能力（2分）

读取1张划伤较严重的CD-ROM光盘（由我们“专门制作”，数据容量为314MB），考察其纠错能力，定性给分。

4.抓音轨速度（2分）

抓CD音乐盘音轨的速度，采用EAC软件全盘抓轨（软件设置为快速模式），考察平均速度。

六、其他功能、易用性和附加价值（10分，权重：0.7）

该项目主要考察参测DVD刻录机的其他功能、易用性和产品附件，为定性打分。

1.其他功能：如双层刻录（D9，重点）、超量刻录等，考察其可行性，4分。

2.易用性：共3分，有无音量旋钮、耳机插孔、安装螺丝、紧急退盘小孔、退盘的小针、CD音频线、IDE线等1分，考察使用手册编制水平（是否为中文说明书很重要）0.5分、驱动及刻录软件界面友好程度0.5分；是否可升级Firmware固件版本1分。

3.附加价值：有无附送刻录软件、附送刻录盘数量等，3分。

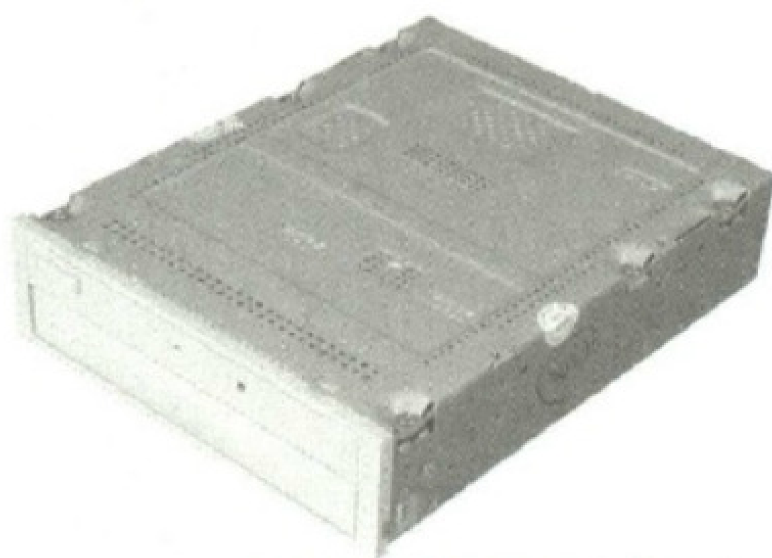
七、售后服务（10分，权重：0.7）

光存储类产品常被视为易耗品，因此售后服务对于用户来说非常重要。本项目主要考察产品质保时间长短，以厂商的承诺为准，满分为10分。

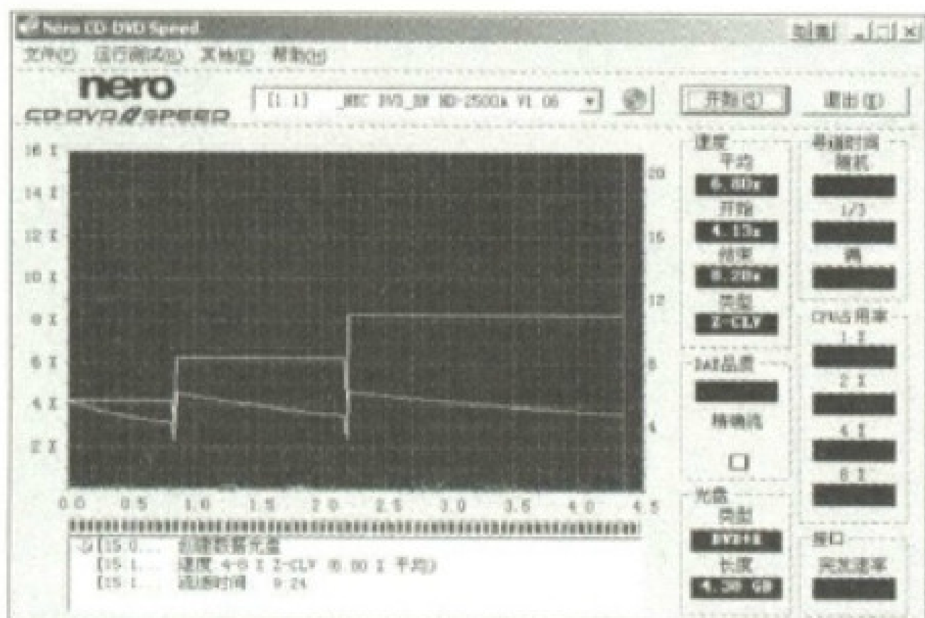
八、总评得分

评测结束后，按如下公式计算出每款产品的总评得分，总分排列为最后评比的参考依据：

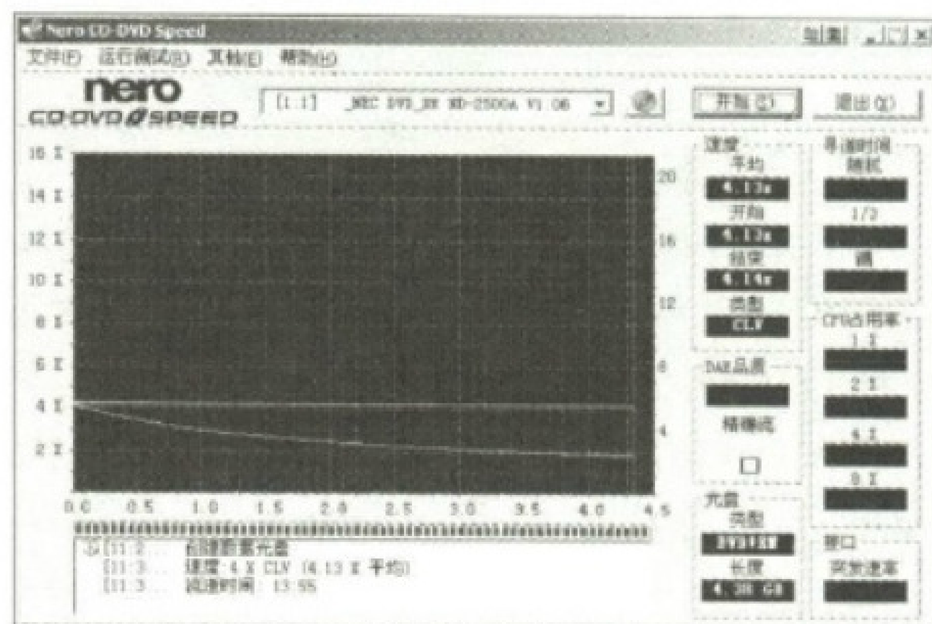
产品总评得分=（各项目得分×相应权重系数的总和）÷7，即最终得分以10分制表示。


底部有数量庞大的散热孔

号产品有多种外观款式，资料显示它有黑色面板的版本。撇开这些细枝末节，ND-2500A本身的外观设计还是有独到之处的，其底部有数量庞大的散热孔，实际工作温度也的确较低。它的机身长度为190mm，属于短小型，较适合光驱仓位短的机箱。


DVD±R刻录曲线，Z-CLV（注：±R/RW曲线基本相同，这里只放一张图，下同）

这款ND-2500A在性能测试中相当不错，表现较平均，虽然没有取得最高分的项目，但基本上都处于第一集团，因此总成绩令人满意。和同类产品一样，ND-2500A在DVD±R刻录时采用Z-CLV方式，而DVD±RW则采用CLV方式，刻录速度相当稳定。在测试中我们发现，它刻录出的光盘需放置2～10分钟才能在普通光驱中读取，但在随后进行的数据完整性校验中没有发现问题。

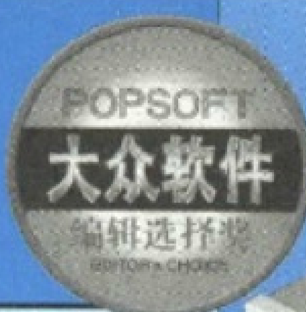

DVD+RW刻录曲线，CLV方式

ND-2500A的刻录质量非常好，在K's CD/DVD Probe测试中，其PI/PO成绩明显优于其他参测产品，非常适合对刻录品质要求极严格的用户。在兼容性测试中，ND-2500A表现良好，但无法支持三菱的32×高速CD-RW盘，我们更换为三菱24×CD-RW盘才完成测试。这款刻录机的读盘能力一般，无法认出我们测试用的CD-ROM烂盘。本次送测的ND-2500A样品附赠了1张三菱DVD+R 8×速刻录盘，软件方面则提供Nero 6.3及PowerDVD 5。这款产品的保修期为3个月包换、1年保修。

编者注：刻录曲线图中，上方曲线表示刻录速度，下方曲线代表刻录机马达电机转速。

华硕DRW-0804P

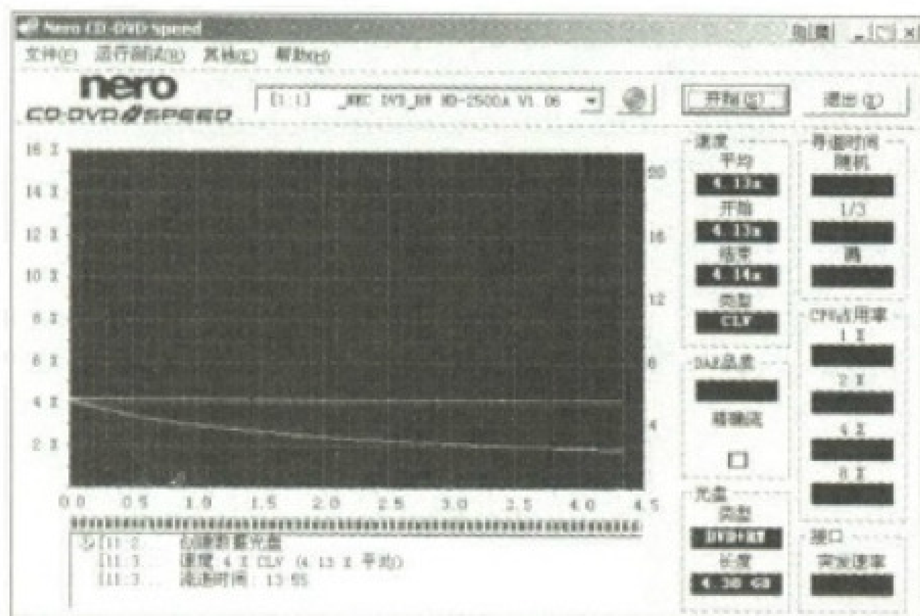
全面而稳定



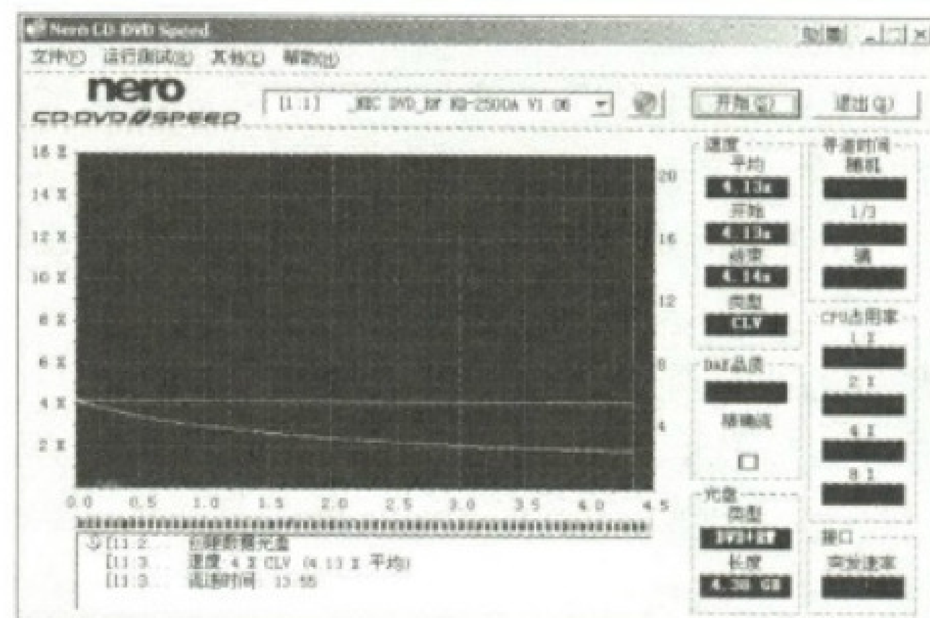


厂商名称：华硕电脑（中国）（ASUS）
产品型号：DRW-0804P
标称刻录速度：DVD±R 8×、DVD±RW 4×、CD-R/RW 24×
缓存容量：2MB
防刻死技术：FlextraLink
网址：www.asus.com.cn
咨询电话：800-820-6655
参考售价：699元

虽然华硕前不久已经发布了双16×的DVD刻录机DRW-1604P，但作为较早的产品，8×的DRW-0804P成熟度较高，且随着16×产品的大量上市，曾经是高端产品DRW-0804P价格也大幅下跌，从实用性角度（盘片状况、稳定性）出发，现在它的性价比还是比较高的。


DVD±R刻录曲线

DRW-0804P的外观显得比较大众化，如果不是印着"ASUS"字样，并不容易从众多送测产品中辨别出来。和目前多数刻录机产品一样，它没有提供音量调节和耳机插口，这显然已是一种趋势。DRW-0804P的背部有散热孔，实际使用过程中它的发热并不大；由于采用了华硕的第二代高速双层悬吊动态防震系统


DVD+RW刻录曲线

编辑选择奖 华硕DRW-0804P



在我们历次的横向评测中，编辑选择奖都是综合实力的体现。在经过项目繁杂、耗时良久的测试之后，当我们完成分数统计时，发现多数产品的分数都比较接近，这也折射出市场上各大厂商产品之间的差距正在缩小。由于篇幅原因，我们无法将海量测试数据一一列举，只能通过比较简单直观的得分表呈现给读者，以便大家从DVD刻录性能、CD刻录性能、刻录质量与兼容性、稳定性、读盘性能、其他等7个方面全面了解参测产品。

在本次DVD刻录机横向测试中，华硕DRW-0804P表现出最好的DVD刻录性能，在稳定性和兼容性方面同样做得相当好，其读盘能力也比较突出，特别是在烂盘读取测试中，效果明显好于他产品。这款表现出强大综合实力（总分第一）的产品，理所当然地获得了本次编辑选择奖。

产品得分一览表

项目	NEC ND-2500A	明基 DW822A	华硕 DRW-0804P	先锋 DVR-107AXL	讯宜DRW 1008IM	志美 A8XDUAL	昂达极光 DUB-8
DVD刻录性能							
DVD±R	4.23	3.7	**4.79**	4.77	3.27	3.93	3.95
DVD±RW	3.6	**3.84**	3.27	2.8	2.59	2.71	3.06
其他	1	1	1	1	1	1	1
单项总分	8.83	8.54	**9.06**	8.57	6.86	7.64	8.01
CD刻录性能							
CD-R	4.6	4.77	4.17	4.12	**6**	5.42	4.76
CD-RW	2.57	1.86	3.09	3.04	3.3	3.32	**3.97**
单项总分	7.17	6.63	7.26	7.16	**9.3**	8.74	8.73
刻录质量与兼容性							
DVD刻录质量	**2**	1.6	1.4	1.6	1.8	1.8	1.5
DVD盘片兼容性	**3**	2.8	**3**	**3**	2.7	2.9	2.4
驱动器、家用播放器兼容性	2	2	2	2	2	2	2
CD盘片兼容性	1.8	1.9	**2**	**2**	1.8	1.8	1.6
软件兼容性	1	1	1	1	1	1	0.8
单项总分	**9.8**	9.3	9.4	9.6	9.3	9.5	8.3
稳定性							
噪声/震动/发热/飞盘率	3.8	3.6	**4**	3.5	3.7	3.8	2
多任务极限条件刻录	6	6	6	6	6	6	6
单项总分	9.8	9.6	**10**	9.5	9.7	9.8	8
读盘性能							
DVD±R/DVD±RW	2.5	**3**	2.4	**3**	2.5	2.9	2.5
CD-R/CD-RW	**3**	**3**	**3**	2.8	**3**	2.6	**3**
读烂盘能力	0	0	**2**	1.8	0.5	0	0.5
抓音轨性能	1.8	1.9	1.9	**2**	1.9	1.9	1.9
单项总分	7.3	7.9	9.3	**9.6**	7.9	7.4	7.9
其他							
其他功能	0	0	0	**2**	0	0	0
易用性	2.3	2.5	2.7	1.8	2.4	**2.8**	2
附加值	2.9	**3**	2	2	2.5	2.4	2
单项总分	5.2	5.5	4.7	**5.8**	4.9	5.2	4
保修时间	8	8	8	8	8	**10**	**10**
产品最终加权得分（10分制）	8.356	8.185	**8.524**	8.497	7.898	8.306	7.926

注：得分越高越好。

最佳性价比：先锋DVR-107AXL



这款产品的外观设计颇具匠心，性能表现不俗，刻录曲线非常平稳，且支持DVD-RAM读取，表现出较强的综合实力，总分与获得第一名的产品仅有微小的差距。就这款产品的表现来说，699元（并附赠10张DVD刻录盘）的价位可谓相当超值，因此我们将“最佳性价比”授予它。

本次横向测试还有一些个性较强的产品，例如NEC的ND-2500A，其刻录质量可以用“完美”形容，讯宜的DRW1008IM则凸显强大的CD刻录性能，它们值得有特别需求的读者考虑。目前8×DVD刻录机的价格已经下滑到较低的价位，各产品之间的价格差异并不太大，因此在选择刻录机时应主要考虑其综合性能。

测试成绩表

项目		子项测试	NEC ND-2500A	明基 DW822A	华硕 DRW-0804P	先锋 DVR-107AXL	讯宜 DRW1008IM	志美 A8XDUAL	昂达极光 DUB-8
DVD刻录性能	DVD±R	DVD+R ISO数据包	9分31秒	8分22秒	8分41秒	8分37秒	10分41秒	**8分1秒**	10分29秒
		DVD+R视频电影盘	7分58秒	6分46秒	7分9秒	7分8秒	9分	**6分30秒**	8分53秒
		DVD-R ISO数据包	9分39秒	16分9秒	**8分20秒**	8分26秒	14分38秒	14分43秒	9分55秒
		DVD-R视频电影盘	8分10秒	12分58秒	**6分51秒**	6分58秒	12分	11分53秒	8分26秒
	DVD±RW	DVD+RW快速格式化	21秒	17秒	24秒	1分11秒	29秒	50秒	**16秒**
		DVD+RW ISO数据包	**13分42秒**	14分24秒	14分14秒	14分13秒	14分23秒	14分2秒	14分24秒
		DVD-RW快速格式化	**15秒**	**15秒**	18秒	19秒	56秒	26秒	52秒
		DVD-RW ISO数据包	28分19秒	**25分17秒**	29分55秒	29分47秒	29分19秒	29分9秒	29分38秒
CD刻录性能	CD-R	数据刻录	3分35秒	3分57秒	4分22秒	4分24秒	**3分5秒**	3分33秒	4分28秒
		音乐CD刻录	3分31秒	3分44秒	4分30秒	4分32秒	3分4秒	3分6秒	**3分**
	CD-RW	快速格式化	49秒	37秒	44秒	49秒	57秒	39秒	**17秒**
		完全格式化	5分28秒	8分9秒	4分20秒	4分16秒	**3分55秒**	3分56秒	3分59秒
		数据刻录	5分12秒	8分1秒	4分8秒	4分10秒	**3分43秒**	3分56秒	3分44秒
DVD刻录质量检测	K's Probe PI/PO校验码数量	DVD+R	**6.57/0.636**	21.938/0.643	66.166/1.225	32.72/0.663	11.612/0.652	14.22/0.65	60.247/0.88
		DVD-R	**22.526/0.623**	71.739/1.729	116.402/5.364	53.614/3.833	38.553/0.639	34.384/0.827	85.675/1.866

注：本表中所有得分都是越低越好。



测试中消耗的大量TDK刻录盘

(DDSS II),它在震动方面也控制得相当好。

这款刻录机在在DVD±R刻录时采用Z-CLV刻录方式,而DVD±RW刻录时采用CAV刻录方式(经反复测试验证),和其包装上标称的CLV方法并不一致。在进行DVD±RW完全格式化时,DRW-0804P与先锋的DVR-107AXL一样,实际上依然采用了快速格式化方式,因此时间很短。

在测试中DRW-0804P表现出很好的刻录性能,特别是在DVD相关刻录中,优势比较明显。这款产品的DVD+R与DVD-R刻录成绩比较稳定,而其他项目则有高有低。DRW-0804P的刻录质量能达到合格标准,但并不突出;在兼容性测试中,它在盘片和软件兼容性测试中表现非常出色;稳定性也极佳,顺利通过所有相关测试。在读CD-ROM烂盘能力测试中,其速度达到2.9×(438kB/s),并读取到214MB内容,明显强于其他参测产品。如果把我们的大量测试项目比喻为高考科目,那么DRW-0804P就是既无偏科,又有优势学科的学生。

送测样品没有附赠刻录盘,华硕为其光存储产品提供1年保修。

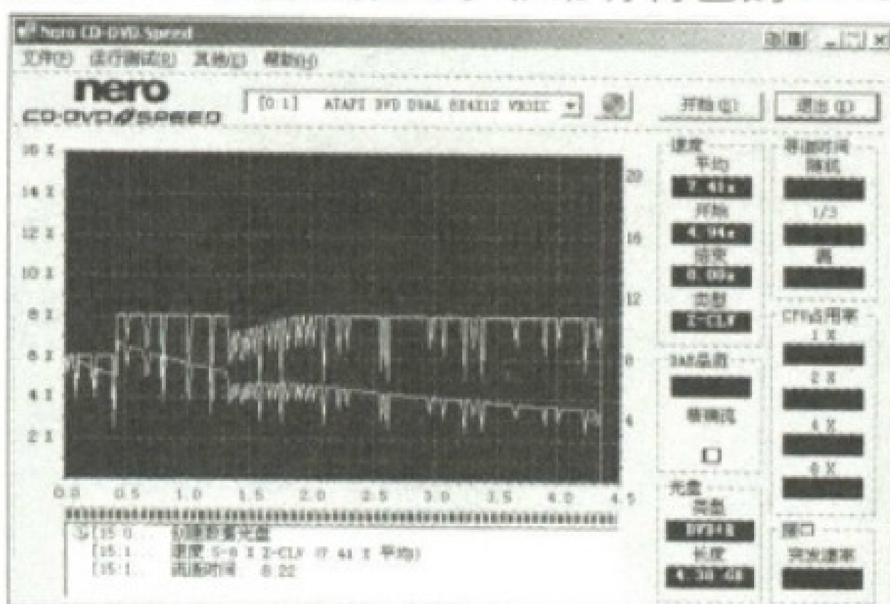
明基DW822A

大容量缓存+价格先锋

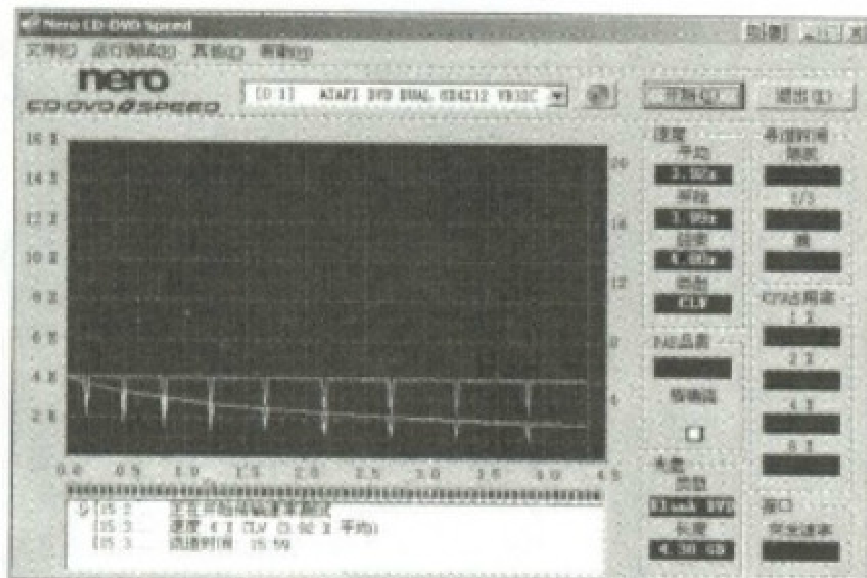


厂商名称: 明基电通(BenQ)
产品型号: DW822A(增强型)
标称刻录速度: DVD±R 8×、DVD+/-RW 4×/2×、CD-R/RW 24×/10×
缓存容量: 8MB
防刻死技术: Seamless Link
网址: www.benq.com.cn
咨询电话: 0512-68251233
参考售价: 499元

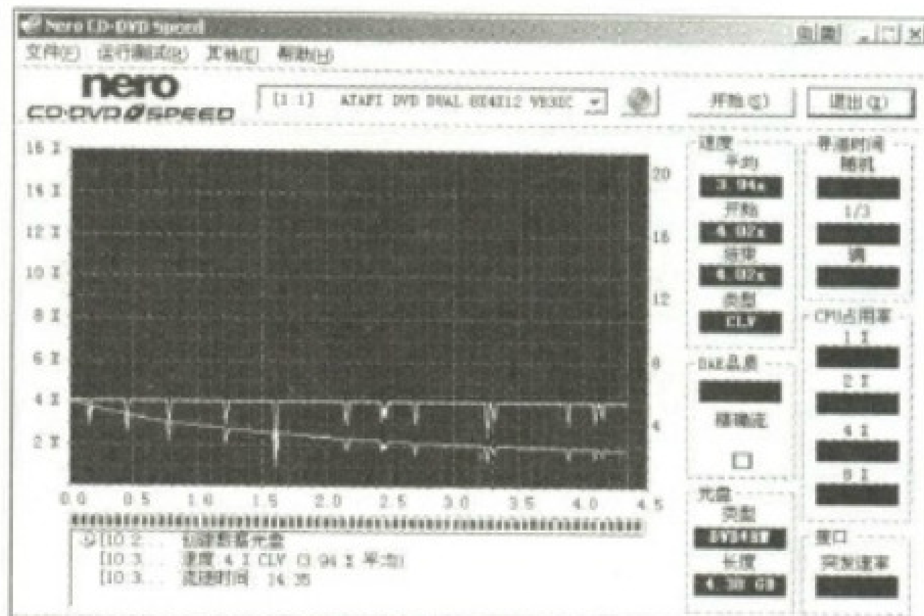
明基的电脑外设产品在市场中有相当的影响力,其光存储产品也受到消费者的广泛关注。在8×DVD刻录机的普及热潮中,明基也推出了非常有特色的DW822A增强型。作为首款降至500元以内的大厂双8×产品,DW822A增强型吸引人的不仅有低廉的价格,还有相当前卫的8MB缓存设计。


DVD+R刻录曲线

DW822A增强型采用银色面板,黑色托盘,其前部提供了播放/快进键、音量调节旋钮和耳机插口。这款产品的附送物品比较多,工具光盘就有3张,分别是InterVideo WinDVD/WinDVD Creator、SONIC RecordNow!/DLA和明基的软件套装,并附送了一张明基8×DVD+R刻录盘。


DVD-R刻录曲线

在性能测试中,DW822A增强型在大部分项目中的表现较好。但采用我们手头众多品牌的DVD-R刻录盘,它的DVD-R刻录速度都未能达到标称的8×,即使将其刷新为最新的Firmware(2004.09.16)也无济于事,所以其DVD-R的测试只能在4×下进行。不过,从DW822A的刻录曲线可以看到,其4×DVD-R刻录和其他产品的8×刻录曲线类似,直接由4×开始刻录,在测试中实际上是CLV(恒定线速度)方式。因此我们认为,其DVD-R的刻录速度问题很可能是因为盘片原因造成的。


DVD+RW刻录曲线

明基DVD刻录机的一大特色,就是会在刻录过程中根据盘片质量情况,不断动态调节激光头功率,因此DW822A的刻录曲线显得很不稳定。而与"难看"的曲线正好相反,在刻录质量测试中,这款产品刻出来的盘片检测结果相当好。

在盘片兼容性测试中,DW822A对各种品牌和速度的盘片"通吃",不仅没有出现飞盘现象,且除了将三菱700MB 32×CD-RW认成16×之外,其他盘片都能以最高速刻录并能正常读取。这款产品在抓取音轨等读盘测试中也表现不错,在DVD读取速度测试

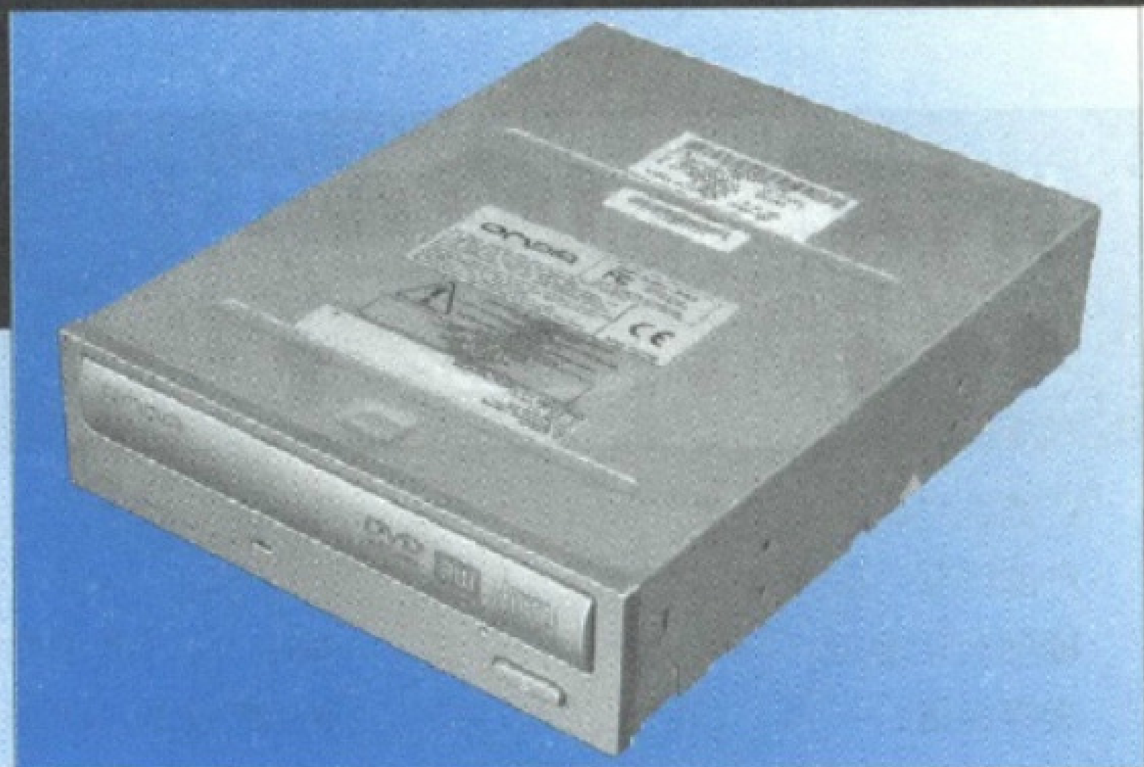
中，其大容量缓存起了一定作用，实际拷贝速度相当快。但对于我们制作的烂盘，明基DW822A读取时显得很费力，无论读取速度还是读出的数据量都不很理想。

这款产品提供了DV一指通QVideo2.0（DV-DVD转录软件）和盘片易容术（Book Type Management）软件，后者可用于更改盘片属性，主要用于解决某些DVD设备不能读取DVD刻录盘的问题。明基为其提供了3个月包换、1年保修服务。

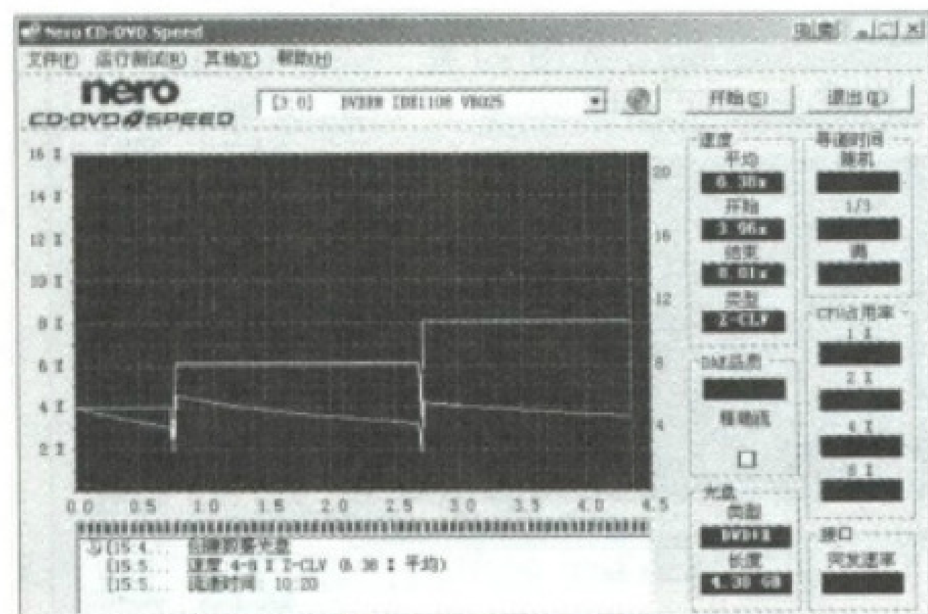
昂达极光DUB-8

中规中矩

厂商名称：昂达机构（On-data）
产品型号：极光C-DUB-8
标称刻录速度：DVD±R 8×、DVD±RW 4×、CD-R/RW 40×/24×
缓存容量：2MB
防刻死技术：Super Link
网址：www.on-data.com
咨询电话：020-87636363
参考售价：699元



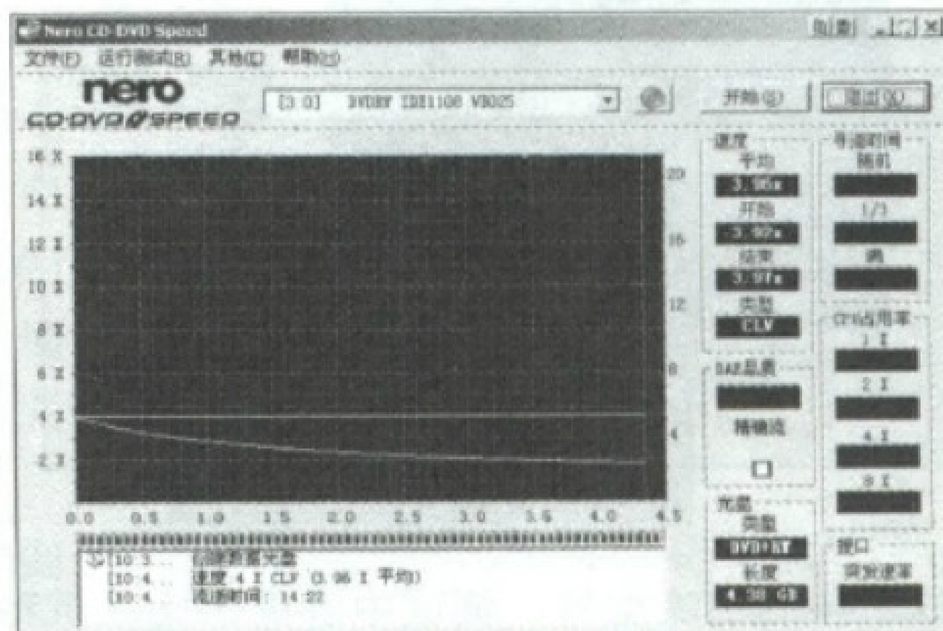
作为一家国内知名的IT渠道厂商，昂达在板卡，外设、数码设备等领域都有一定成绩。尽管昂达进入光存储市场的时间并不很长，但其产品已有一定影响，前端时间昂达也推出了双8速刻录机极光DUB-8，本次送测的就是这款产品。



DVD±R刻录曲线

极光DUB-8采用银色外壳，面板非常简洁，仅有退盘键和状态指示灯、紧急退盘口；仓门有一定弧度，微微外凸。它附送了一张RiDATA的4×DVD+RW刻录盘及Nero 6.0软件。

在DVD刻录性能测试中，极光DUB-8的表现尚可。由于它采用的是两段式的区域恒定线速度（Z-CLV）方式，在2.6GB以后才跃升至8×刻录状态，因此平均刻录速度较低，仅有6.37×左右。不过这款产品的刻录曲线相当稳定平滑，工作时噪声和震动及发热量都比较小。也许由于送测样机的个体



DVD+RW刻录曲线

DVD刻录机的使用与保养

1.虽然现在的DVD刻录机都有较长的MTBF（平均无故障时间），但我们建议在长期不使用刻录机时拔掉其数据线和电源线，让它们完全“放假”，这样能有效延长其使用寿命。

2.如有可能，定期升级DVD刻录机的固件（Firmware），固件的作用和主板BIOS类似，可提升刻录机的兼容性和性能。

3.尽量使用高品质刻录光盘，低质杂牌刻录盘不仅会对DVD刻录机造成损害，且无法保证刻录数据的安全，这对用户无疑是很大隐患。

4.对于光存储产品来说，灰尘和高热是致命的，因此我们需要为其提供良好的工作环境（包括散热、防尘、防震动等），同时也要尽量避免长时间连续刻录光盘。

5.DVD刻录需要有较高的稳定性，刻录机在机箱中应尽量水平放置，这对稳定盘片和降低噪声都有积极意义。

6.DVD刻录机虽是多面手，但我们还是建议专机专用，尽量不要用它读取数据光盘、看影碟，另购一个普通DVD光驱是明智之举。

7.为保证刻录稳定性，刻录盘上方最好不要贴标签，最好在刻完后用较软的油性笔书写标记。

8.定期整理磁盘，很多人容易忽视磁盘碎片对刻录的影响，不过这对使用NTFS分区的用户影响不大（该分区格式能有效减少碎片产生）。

问题（专用样机，之前已被送测过多次），它在CD读取和刻录测试中工作不很稳定。我们与昂达联系后更换了一台同型号的全新产品继续测试，测试结果令人满意，特别是其高达40×的音轨抓取速度和24×的CD-RW刻录能力，都给人留下了深刻印象。

极光DUB-8在DVD刻录盘的兼容性方面表现一般：明基的DVD+R盘多段续刻未能成功；Taiyo Yuden（太阳诱电）的DVD+R刻录中也出现了问题，但重试后能成功刻录；其他品牌的DVD±R/RW盘片均能顺利刻录，且能完整读取数据。

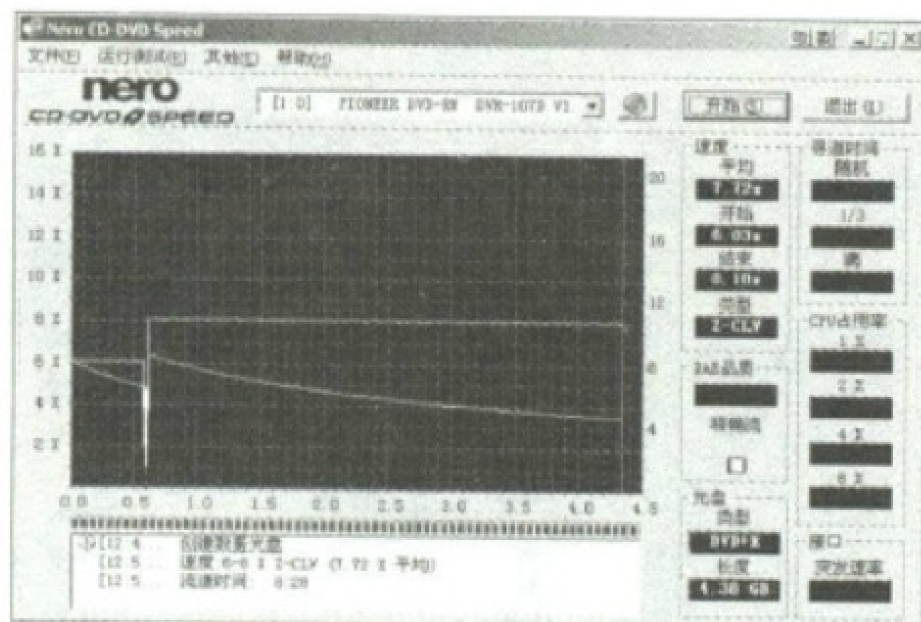
先锋DVR-107AXL

我能读DVD-RAM，你们行么？





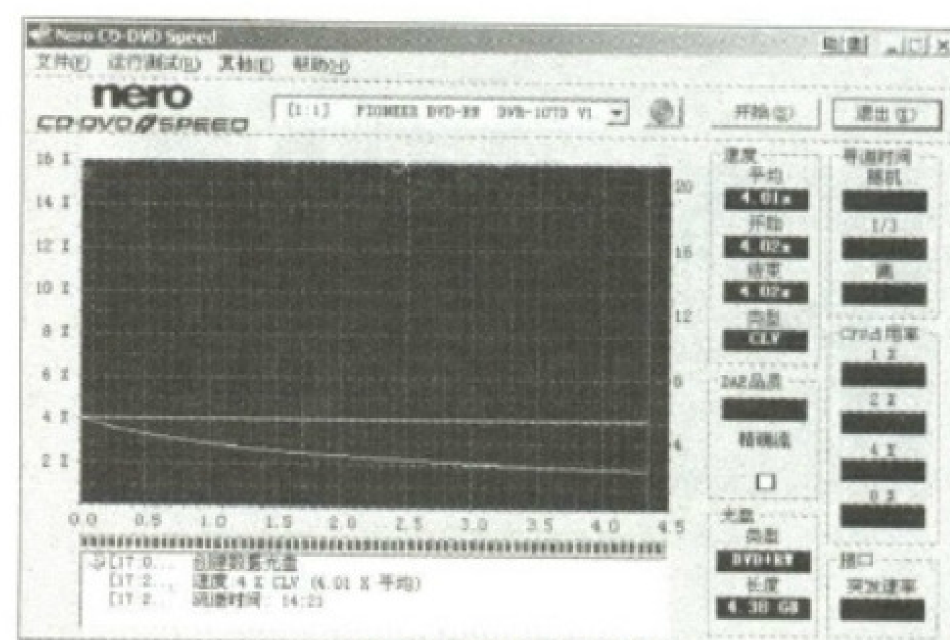
厂商名称： 先锋电子（中国）（Pioneer）
产品型号： DVR-107AXL
标称刻录速度： DVD±R 8×、DVD±RW 4×、CD-R/RW 24×
缓存容量： 2MB　**防刻死技术：** BURN-Proof
网址： www.pioneerchina.com　**咨询电话：** 800-820-1845
参考售价： 699元（赠送10张DVD刻录盘片）


DVD±R刻录曲线

作为业界影响力较大的厂商，先锋的光存储产品一直是中高端的象征，随着8×DVD刻录机价格的整体下滑，我们已能以相对较低的价格购买到这些名牌厂商的产品。DVR-107AXL是目前先锋投放市场的主流型号，测试中表现出比较沉稳的内涵。

这款DVR-107AXL外观设计颇具匠心：面板样式清爽整洁，光驱仓门取代了单独的边框，看上去相当大气；面板虽是塑料材质，但采用仿木纹工艺，手感特别；采用金属质感的进出仓按键，但没有提供音量调节和耳机插口。它的顶部冲压有不少六边形图案，机身背面有散热孔，实际工作时107AXL的发热量较小，非常稳定。

在性能测试中，先锋DVR-107AXL表现良好（由于我们使用的TDK盒装盘片质量相当好，因此几款大厂产品的刻录成绩比较接近）。从刻录曲线上看，在进行最常用的DVD±R刻录时，DVR-107AXL虽然采用的是Z-CLV刻录方式，但在约600MB数据位置便提速至8×，最终的平均速度为7.72×；它在DVD±RW刻录中采用CLV刻录方式，刻录曲线非常平稳。值得一提的是，DVR-107AXL支持对2.0及2.1版本的DVD-RAM读取，显示出先锋对DVD-Multi技术的强力支持。


DVD+RW刻录曲线

“小”疏忽： 尽管测试方案讨论又讨论，修改又修改，但在组织测试资源时还是出了点“小”问题，被兼容性测试搞得晕头转向的“别理我”突然从大堆登记表中爬出来，开始在装测试用刻录盘的大纸箱中翻腾，然后茫然地抬起头问，怎么一张CD-RW也没有？

这时答笛GG才惊呼：“啊，那天我采购时在上百种盘片中挑来挑去，晕头转向，可能忘了买CD-RW，不过这好办……”别理我以为答笛会去采购，便拿起一个不明品牌的CD-R，准备再次钻进登记表堆中，可是答笛下面的话让他欲哭无泪：“让小虫给你放2小时假，你去中关村买好了，权当锻炼身体，每种牌子3张。”于是在那个寒冷的初秋傍晚，夕阳把“别理我”蹒跚的身影长长地投射在编辑部门前的小道上，脖子上挂着鼓鼓的大包，把他的头拖得越来越低，越来越低……



DVR-107AXL的刻录质量较好，在盘片兼容性测试中它发生了2次飞盘现象（清华紫光4×DVD-R及NOBBY 4×DVD-R），但能顺利刻录质量很一般的无品牌DVD+R盘片（1.5元一张），总体来看其盘片兼容性还是不错的。这款产品的读烂盘能力尚可，在其他测试中其表现也很稳定，没有出现失误。

送测样品并没有附赠刻录盘，但附赠了友利DVD MovieFactory 3 Suite SE软件。先锋为这款产品提供为3个月包换、1年保修的服务。

讯宜DRW1008IM

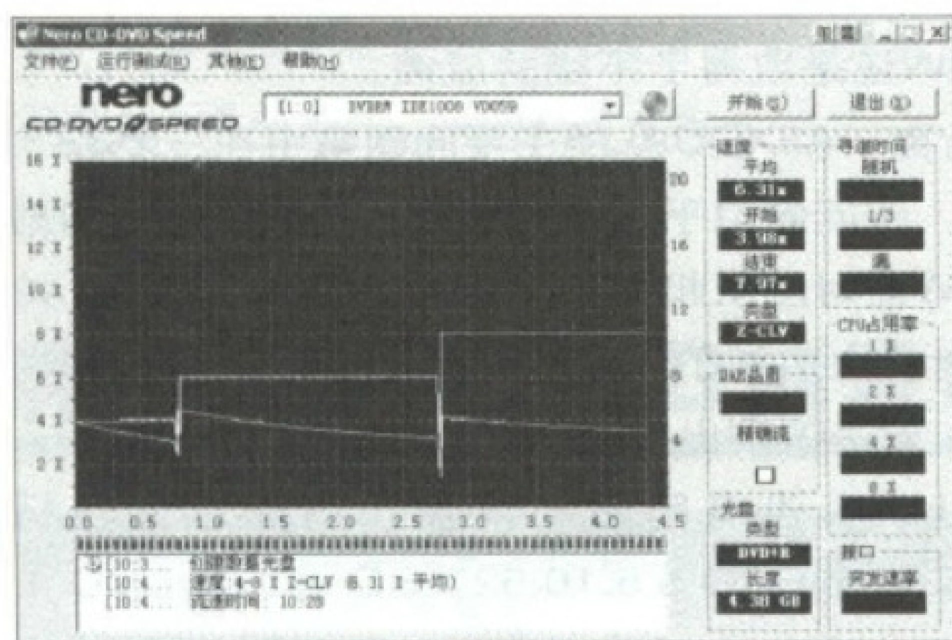
CD刻录性能优异，附赠软件齐全

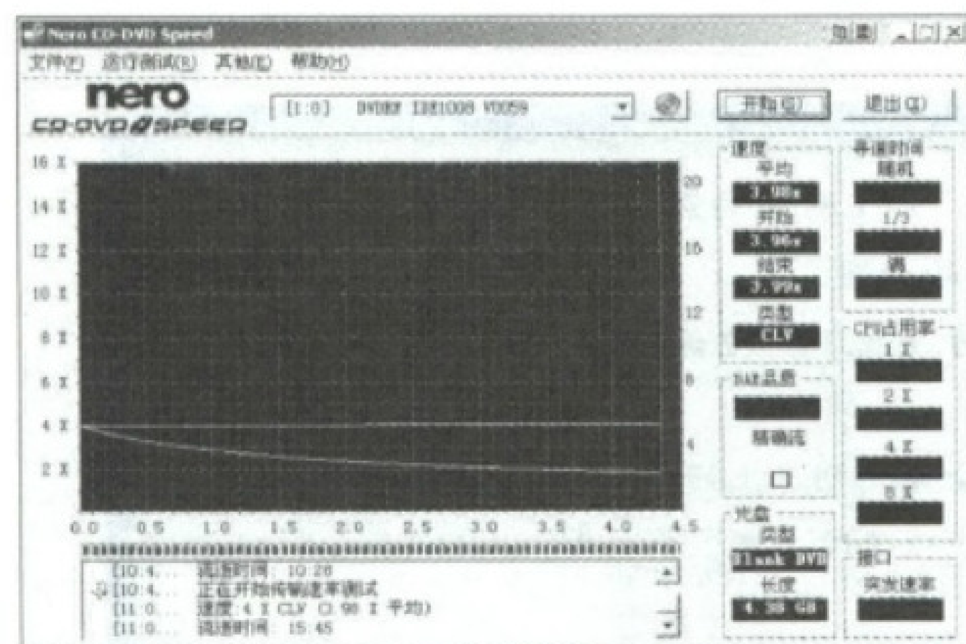
厂商名称：讯宜创新（ORBBIT） **产品型号**：DRW1008IM
标称刻录速度：DVD+R/-R 8×/4×、DVD+RW/-RW 4×/2×、CD-R/RW 40×/24×
缓存容量：2MB **防刻死技术**：SuperLink
网址：www.orbbit.com.cn **咨询电话**：010-82676888
参考售价：598元

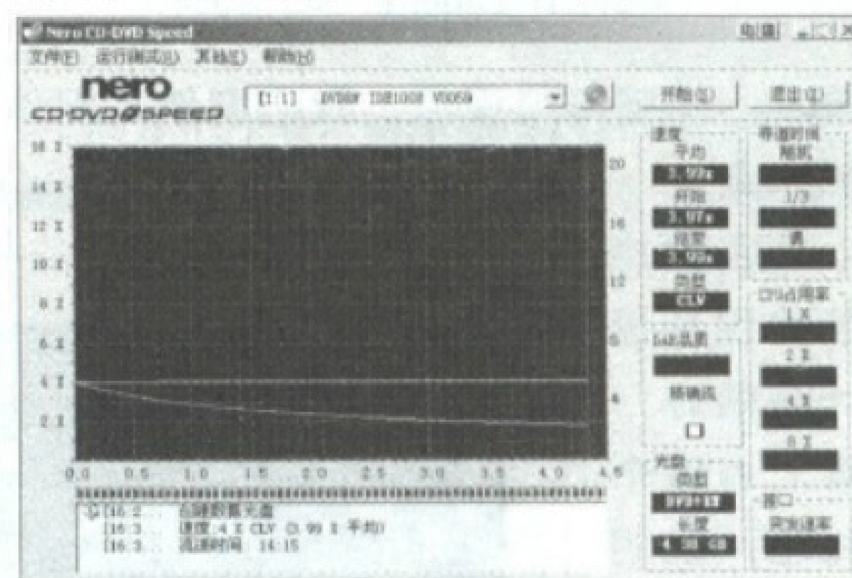


讯宜的产品一直以物美价廉著称，其产品线拉得也比较长。本次讯宜送测的产品型号为DRW1008IM，虽然它标称为“Dual 8×”，实际只能刻录8×的DVD+R和4×的DVD-R，看来这个“Dual”指得是“+/-”而非速度。

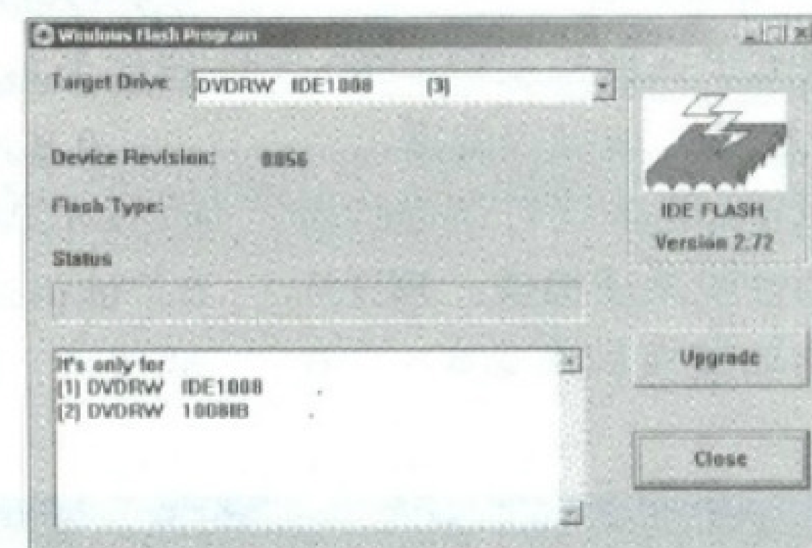
由于送测样机并不是新的，DRW1008IM的附件里缺少IDE数据线（可能是之前使用中丢失了），其他附件还算齐全；它附赠的软件不少，特别是CyberLink DVD Solution套件，其中包括CyberLink的PowerDVD XP4.0、PowerProducer 2和MediaShow 2等软件，实用性比较高。这款刻录机的机身较短，也没有特别的辅助散热设计，而实际工作温度也不算高。


DVD+R刻录曲线


DVD-R刻录曲线


DVD+RW刻录曲线

送测的DRW1008IM固件版本较低（Ver.0056），无法支持TDK 8×DVD+R刻录，我们通过www.drvupdate.com网站下载了Live Update软件对其进行了升级操作，其最新的Ver.0059版本已能够很好地兼容测试用盘片。从刻录曲线来看，它采用了Z-CLV刻录方式，但经历了2次提速过程，这在一定程度上影响了它的性能表现。由于标称刻录速度限制，DRW 1008IM在DVD-R刻录中性能一般，但是它对高速CD-R的支持很好，在参测产品中比较突出。



升级固件

这款DRW 1008IM的刻录质量非常好，和NEC ND-2500A处于同一水平线上，适合对刻录品质要求严格的用户。在光盘兼容性测试中，它对三菱32×CD-RW盘片支持不佳，无法对NOBBY DVD-R盘片进行第2个区段的刻录。它的读盘能力一般，可以认出CD-ROM烂盘，但无法列出目录。

售后服务方面，讯宜为这款产品提供了7天包退、3个月包换、1年保修的承诺。

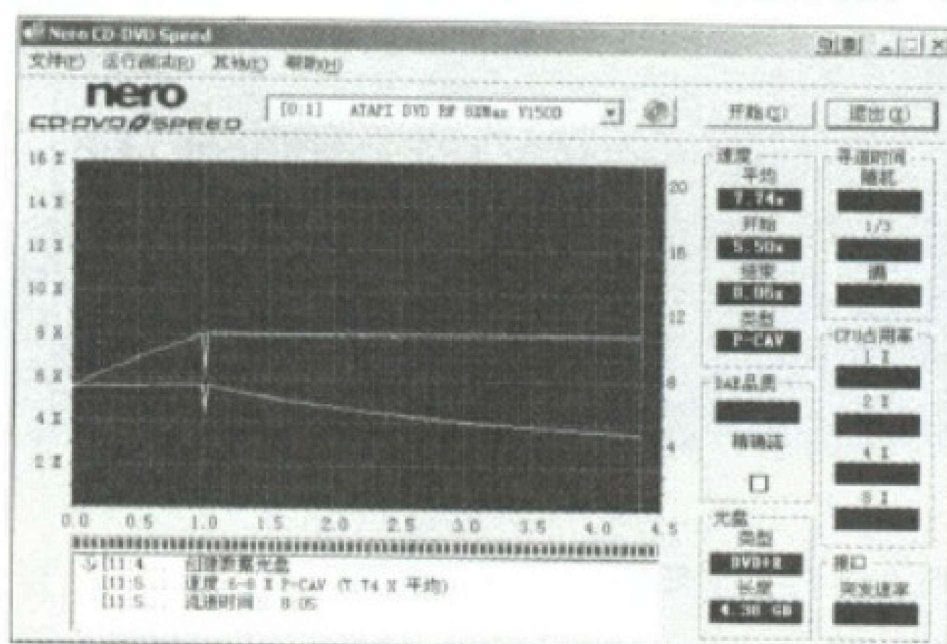
志美A8XDUAL

DVD+R高速狂飚，包换期长



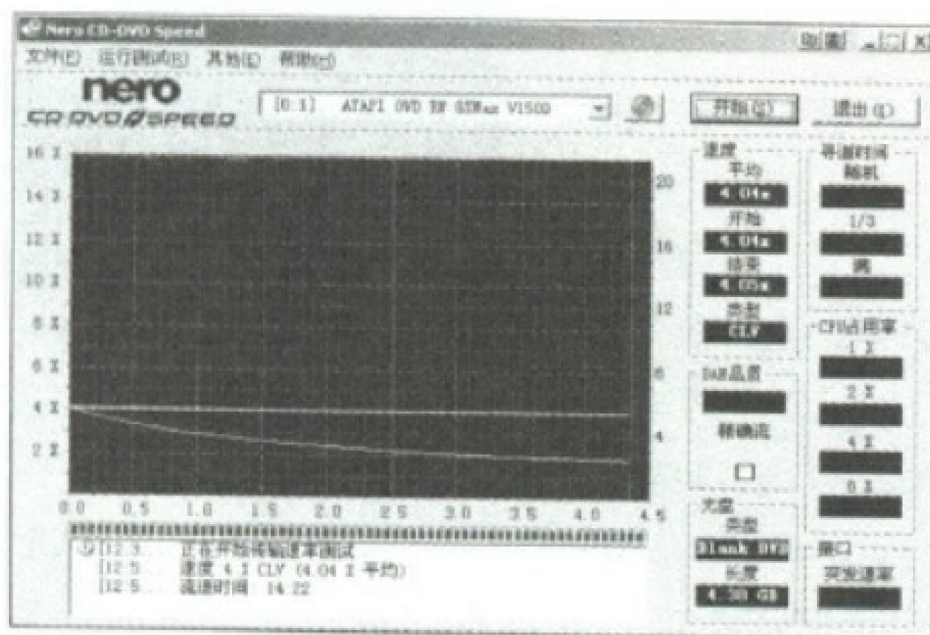
厂商名称： 志和电子
产品型号： A8XDUAL
标称刻录速度： DVD±R 8×、DVD±RW 4×、CD-R/RW 40×/24×
缓存容量： 2MB　　**防刻死技术：** BURN-Proof
网址： www.zhihe.com.cn　　**咨询电话：** 010-62548755
参考售价： 499元

“志美”是志和电子推出的光存储产品品牌，本次送测的产品型号为A8XDUAL。从我们手头的资料看，它很可能与微星DR8-A2出自同门，两者无论是规格、技术、外观都很相似，我们刷新其固件时也能看到微星的痕迹。



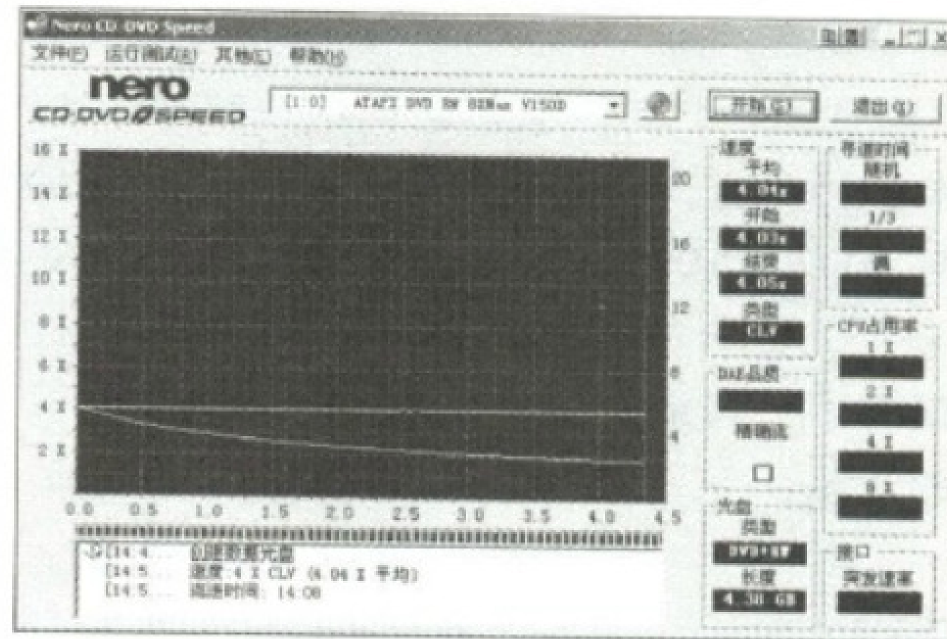
DVD+R刻录曲线，P-CAV方式

这款产品的包装设计得很好，看上去像个礼包；说明书/保修卡印刷得比较精美，没有提供IDE排线。它的外观比较传统，面板镀上了一层银灰色的漆，上面提供了耳机孔、音量、播放键等，按键很圆滑。



DVD-R刻录曲线

在刻录性能测试中，A8XDUAL的表现可谓喜忧参半。在DVD+R刻录测试中，它的性能表现极佳，领先所有对手；从刻录曲线可看出其启动速度即高达6×，在1GB附近即达到了最高的8×，这种P-CAV刻录方式能较快地加速，的确能有效提升平均速度。不过，在DVD-R刻录测试中，A8XDUAL对测试统一用的TDK盘片的兼容性不很好，速度下降至4×，无论老版还是新版固件（Firmware）下工作都无法使它正确辨识，令人遗憾。志美A8XDUAL的DVD刻录质量相当不错，其CD刻录性能同样很出色，只是出现了与NEC和讯宜产品一样的三菱32×CD-RW盘兼容性问题，但换用三菱24×CD-RW还是取得了不错的成绩。



DVD+RW刻录曲线

兼容性方面，A8XDUAL的主要问题集中在三菱32×CD-RW盘上，该问题似乎有一定代表性，用户在选购刻录机和CD-RW盘时应引起注意。它的读盘性能尚可，特别是DVD读盘能力达到了较高水准；不过读CD-ROM烂盘能力不佳，无法识别出测试用的烂盘。

A8XDUAL没有附赠刻录盘，附赠软件包括PowerDVD 5.0、NERO 5.5.10.52、SONIC MyDVD 4.5。值得注意是，志和电子为这款产品提供了为1年包换的服务，这相对其他参测产品有明显优势。



经济头脑：某日午饭时间，别理我和魔之左手照例跑到楼下的小饭馆里，大吃两人的最爱——“番茄炒鸡蛋”。别理我突然冒出一句：“这次刻掉这么多盘片，真是耗资最大的专题。”

“没事，反正可以让答笛去找头儿报销。”魔之左手头也不抬地说。

“啊？刻录盘都刻满了呀。”

“噢，那就卖掉吧，几个GB的动漫全集和必备软件全集，刻在上好的TDK盒装盘上，肯定有人要。反正离五道口（注：大学区附近）又不远，改天搬一箱子过去吧。”

别理我（汗）：“……”

测试分析与归纳

毫无疑问，作为市场上功能最全面的光存储设备，DVD刻录机在技术方面已相当成熟，而“+”与“-”的制式之争也由于“DVD-Dual”产品的大量出现而不再成为问题。在本次测试中，无论是参测产品的性能、功能、兼容性，还是主流DVD刻录光盘的表现，大都令人满意；我们测试的几款刻录软件能非常正确地识别这些机型，其主要功能也可正常实现。发热量曾经是早期DVD刻录机非常严重的缺陷，以至于大部分产品都不得不配备额外的散热风扇；而目前的主流产品不仅发热量大幅降低，且震动和噪声问题也得到了明显改善。

通过测试，我们可以看到参测产品在性能方面的明显区别：同样是Z-CLV方式刻录，华硕、先锋等厂商的产品的DVD平均刻录速度竟然已达到7.7×以上，而一些产品则低至6.3×左右，因此参测样品在实际刻录时间上出现了明显的差异：这一点大家仔细观察一下各款产品的刻录曲线差别，就能明白其中的玄妙。

值得一提的是，本次横向评测中极少出现“飞盘”现象，而对DVD刻录盘片的刻录质量检测中，基本上所有参测样品刻录出的盘片质量都在允许范围之内：即使是PI和PO值相对较高（但在允许范围内）的华硕DRW-0804P，刻录出的盘片也能正常地完全读取。当然，这也与我们采用了质量相当好的TDK盒装盘片有关。因此我们认为，在使用这些DVD刻录机产品时，只要不采用质量太差的DVD刻录盘，用户完全可以对刻录品质放心。而兼容性测试中，我们发现最大问题并不在于光盘的格式（是+R/RW还是-R/RW），而是刻录方式。采用多段刻录的DVD盘片，在许多较早的DVD光驱中都只能读出第一段刻录的数据（但在DVD刻录机上能读取），而同一品牌的盘片使用同一台刻录机一次性刻录同样内容，就能被正常读取。

值得注意的是，参测产品对高速CD刻录盘（特别是CD-RW）的识别和刻录普遍存在一定问题，再看看大部分产品在CD-ROM烂盘读取测试中不理想的表现，我们可以发现，DVD刻录机对CD盘片的兼容并不好。这也很容易理解，无论使用双透镜还是双光头方式，所有DVD刻录机在读/写CD盘片时都需要转换激光波长，而且一些产品在设计中似乎有不很重视CD光盘应用的倾向。所以对于升级用户而言，保留原有的CD-ROM或CD-RW还是很有必要的。

尽管大多数厂商附送了DVD播放和刻录两款软件，但空白刻录盘则是能省则省，显然是基于成本考虑。事实上，我们9月中旬采购兼容性测试用的盘片时，发现即使是8×的DVD刻录盘片，可供选择的品牌和型号也不算丰富，且价格比4×盘片贵出不少。当然，一旦高速刻录盘普及并达到合理价位，我们其实也很支持用户选择更高速的刻录机产品。

在我们关注DVD刻录的同时，下一代光存储标准也逐渐浮出水面，就像CD刻录机从成熟到普及，再到迅速没落的过程一样，DVD刻录无疑将不可避免地被新的更优秀的存储方式替代。不过，至少今天还不需要考虑这个问题，让我们先来享受刻录的乐趣，为了再次得到那空旷的硬盘，我刻、我刻、我刻刻刻………… P

编者注： 在本文最后，再次感谢TDK公司 TDK 和佳都电子 PCI 对本次横向评测的大力支持。同时，也欢迎广大读者朋友就本专题提出宝贵意见和建议，“砖块”也没问题，请扔到：darwin@popsoft.com.cn（炸弹除外），以便让我们为大家奉献更多、更精彩的专题。

附1：参测DVD刻录机特征总览表（以送测样品为准）

厂商		NEC	明基（BenQ）	华硕（ASUS）	先锋（Pioneer）	讯宜（Orbbit）	志美（ZIM）	昂达（On-data）
型号		ND-2500A	DW822A	DRW-0804P	DVR-107AXL	DRW1008IM	A8XDUAL	极光DUB-8
参考价格（元）		599	499	699	699	598	499	699
标称刻录速度	DVD+R	8X	8X	8X	8X	8X	8X	8X
	DVD-R	8X	8X	8X	8X	4X	8X	8X
	DVD+RW	4X	4X	4X	4X	4X	4X	4X
	DVD-RW	4X	2X	4X	4X	2X	4X	4X
	CD-R	32X	24X	24X	24X	40X	40X	40X
	CD-RW	16X	10X	24X	24X	24X	24X	24X
缓存容量（MB）		2	8	2	2	2	2	2
防刻死技术		BURN-Proof	SeamlessLink	FlextraLink	BURN-Proof	SuperLink	BURN-Proof	SuperLink
D9双层盘片支持		无	无	无	无	无	无	无
播放键/耳机		无	有/有	无	无	无	有/有	无
长度（mm）		190	198	197.7	198	192	194.2	193.3
垂直放置		✓	✓	不明	✓	✓	✓	✓
其他附件		三菱8X DVD+R盘1张、NERO 6.3.0.0、PowerDVD5	BenQ 8X DVD+R盘1张、SONIC RecordNow!、SonicDLA、WinDVD、WinDVD Creator、BenQ系列软件	NERO 6.3.0.0	Ulead DVD Movie Factory3 Suite SE	NERO 6.0.0.16、CyerLink DVDSolution（PowerDVD XP 4.0、PowerProducer2、MediaShow2）	PowerDVD 5.0、NERO 5.5.10.52、SONIC MyDVD 4.5	RiDATA 4X DVD+RW盘1张，NERO 6.0.0.16
质保政策		3个月包换、1年保修	3个月包换、1年保修	1年保修	3个月包换、1年保修	7天包退、3个月包换、1年保修	1年包换	1年包换

附2：参测DVD刻录机盘片兼容性测试表

盘片类型	盘片品牌	盘片标称速度	包装方式	NEC ND-2500A	明基DW822A	华硕DRW-0804P	先锋DVR-107AXL	讯宜DRW1008IM	志美A8XDUAL	昂达极光DUB-8
DVD+R	TDK	8X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	Taiyo Yuden	8X	散装	√	√	√	√	√	√	√
	SYNTEC	8X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	SONY	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	IMATION	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	BenQ	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	失败
	清华紫光	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	飞利浦	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	理光	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	铁力科	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	OXOPAXO	4X	散装	√	√	√	√	√	√	√
	ALOHA	4X	散装	√	√	√	√	√	√	√
	无品牌	4X	散装	√	√	√	√	√	√	√
DVD-R	TDK	8X	盒装	√	4X	√	√	√	4X	√
	SYNTEC	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	IMATION	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	BenQ	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	清华紫光	4X	盒装	√	√	√	失败	√	√	√
	数码多	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	NOBBY	4X	散装	√	√	√	失败	失败	√	√
	ALOHA	4X	散装	√	√	√	√	√	√	√
DVD+RW	TDK	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	IMATION	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	MAXCELL	4X	盒装	√	√	√	√	√	√	失败
DVD-RW	TDK	2X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	MAXCELLL	2X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
CD-R	SONY	40X	散装	√	√	√	√	√	√	√
	飞利浦	52X	散装	√	√	√	√	√	√	√
	清华同方	52X	散装	√	√	√	√	√	√	√
	MAXCELLL	48X	散装	√	√	√	√	√	√	失败
CD-RW	三菱	32X	盒装	失败	16X	√	√	失败	失败	4X
	三菱	24X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	清华同方	12X	盒装	√	√	√	√	√	√	4X
	EXCELLENT	12X	盒装	√	√	√	√	√	√	√
	MAXCELLL	10X	盒装	√	√	√	√	√	√	√

注： “√”代表能以盘片标称速度正常刻录，“失败”表示无法识别该刻录盘或无法完成刻录，“4X”、“16X”等表示只能降到该速度刻录。

附3：DVD刻录盘片技术与选购问答

DVD刻录盘的构造与传统CD-R/RW盘片有何差别?

答： 光盘的数据存储记录在螺旋线数据轨道中，蚀刻部分凹下去的称为Groove（沟），没有蚀刻到的称为Land（岸）。CD盘片的记录方式就是将数据蚀刻到沟的轨道上，没有蚀刻到的部分为岸。而DVD盘片缩小了轨道间距和Pit（坑点）的距离：CD盘轨道距离为1.6μm，坑点为0.83μm；DVD轨道间距离为0.74μm，坑点为0.4μm。DVD既在沟槽（Groove）里又在岸台（Land）记录数据，采用信道波动-岸沟录制系统，从而实现高密度存储。

由于技术上的差别，DVD刻录盘对生产工艺、流程上的要求比CD-R/RW刻录盘高得多。

选购DVD刻录盘时需要注意哪些方面?

答： 外观方面，刻录盘一般由5层组成，由下至上分别为盘基层、染料层、反射层、保护层和印刷层。工厂做好的成品盘片（即裸盘）只有前4层，之后被加上用于印刷品牌和图案等文字的印刷层。还有一种6层盘片，在印刷层之上又加了一个印刷层，这通常是不法商人为谋取暴利，把低速改高速、或杂牌改名牌的盘片，品质一般不好。

选购刻录盘时，首先需要仔细观察其反射层，看是否平滑如镜，是否有冒泡或夹杂其他微小的灰尘颗粒；其次是看碟片保护层上的那层印刷面，不同的印刷面对碟片好坏有一定影响，而一般在有磨砂手感的印刷面上写字较容易些。此外还要注意最底下的盘基，这层就是我们经常在盘片经销商处见到的那种两面透明的白片。刻录CD/VCD时，盘基较厚的盘片刻录出的品质有较好表现，如果仅是刻录普通数据，这种区别不明显。

盘片速度和兼容性方面就需要实际试验了，到市面上找些自己喜欢的盘片，拿回来用Nero CD Speed模拟刻录，如果刻录曲线平滑且达到刻录机的最高速度，则证明比较适合你的刻录机。而盘片兼容性在某种程度上还代表了盘片的品质，一般知名的刻录盘制造商规模庞大，并与刻录机厂商有密切的技术交流，如TDK、三菱等大厂的碟片会有很高的兼容性。

我们也可以使用“环码”来识别盘片：刻录盘制造时在内圈都被烧入了“环码”数据，用来标识容量和染料等信息，且不同厂家有不同标识。我们可通过软件（比如Nero InfoTool、CD doctor等）鉴别出盘片制造商等信息，此外DVD Identifier能从DVD+R/W盘片读出独特的盘片参数。

除常见的3英寸和5英寸盘片外，还有一些名片形、心形、方形刻录盘等等。由于它们的重量分布均匀性比普通环形盘片差，在刻录机内转动时容易产生较大振动，可能造成损坏，因此如无特殊用途，尽量不宜使用这些特殊外形盘片。

花谢花会开

没有硝烟的浏览器战争

Google

■广东 GZ

编者按： 看完本文后，我清楚地看到Netscape的哭泣，Opera的苦笑，Safari的无奈，当然，还有IE的忧虑，它惶恐的眼神仿佛是在告诉我，Google来了！

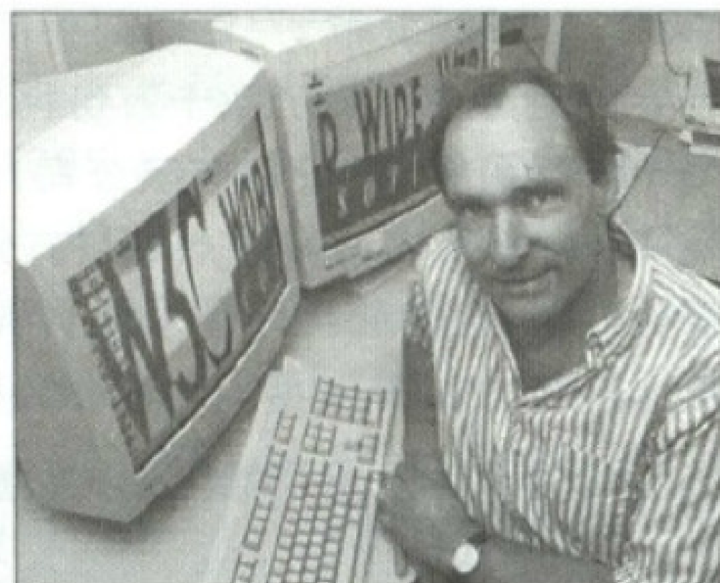
近期一些关于市场份额下降、陈年Bug缠身等对IE不利的消息接踵而至，虽然有安全专家建议用户使用其他浏览器，如Mozilla来替代IE，但得到的回答却很尴尬："Mozilla是什么，会比IE更好用吗？"更加尴尬的是没几天在Mozilla中也发现与IE相同的安全漏洞。回首看来，从微软踏出联邦上诉法庭的那一刻起，IE再没有遇到挑战已有3年。事实上期待用户自己主动放弃IE根本不现实，用户甚至无法区分IE内核和非IE内核的浏览器。剩下唯一的问题是谁还有机会发起第二次浏览器战争？一切必须从头说起……

出埃及记


希伯来人的伟大先知摩西

公元前1220年，埃及法老梅尼普塔维持帝国已经力不从心，被奴役的希伯来人在伟大先知Mosaic（摩西）的带领下，由埃及的兰塞起行向巴勒斯坦进发，开创了新的世纪…… ——出自《旧约》第二卷《出埃及记》

尽管Internet早在1969年就已经出现，但一直没有广泛流行，它始终只是用于学术研究的网络。这其中的主要原因还是因为当时绝大多数连接Internet的软件都基于UNIX系统，而操作UNIX需要专业和熟练的技术，即使是对于经常使用Internet交流的科学家们，访问Internet也都是非常麻烦的操作。因此在1989年3月，CERN（欧洲粒子物理实验室）的Tim Berners-Lee提出名为MESH（全球超文本系统）的方案，目的是使科学家们能很容易地翻阅同行们的文章并且能在服务器上创建新的文档，后来这个方案被命名为World Wide Web。为了支持此计划，Tim创建了一种新的语言HTML（Hyper Text Markup Language）。


CERN的Tim Berners-Lee

1990年12月，世界上首个WWW网站开通，Tim Berners-Lee使用自己写的浏览器"WorldWideWeb"成功示范了客户端和服务器在互联网上的工作，紧接着他在1991年夏天免费公开了所有源码。

虽然WWW网发展顺利并在CERN内部得到了广泛应用，但此时占据互联网主导的仍旧是Gopher系统（参见插文），其中最主要原因就是因为没有一个合适的跨平

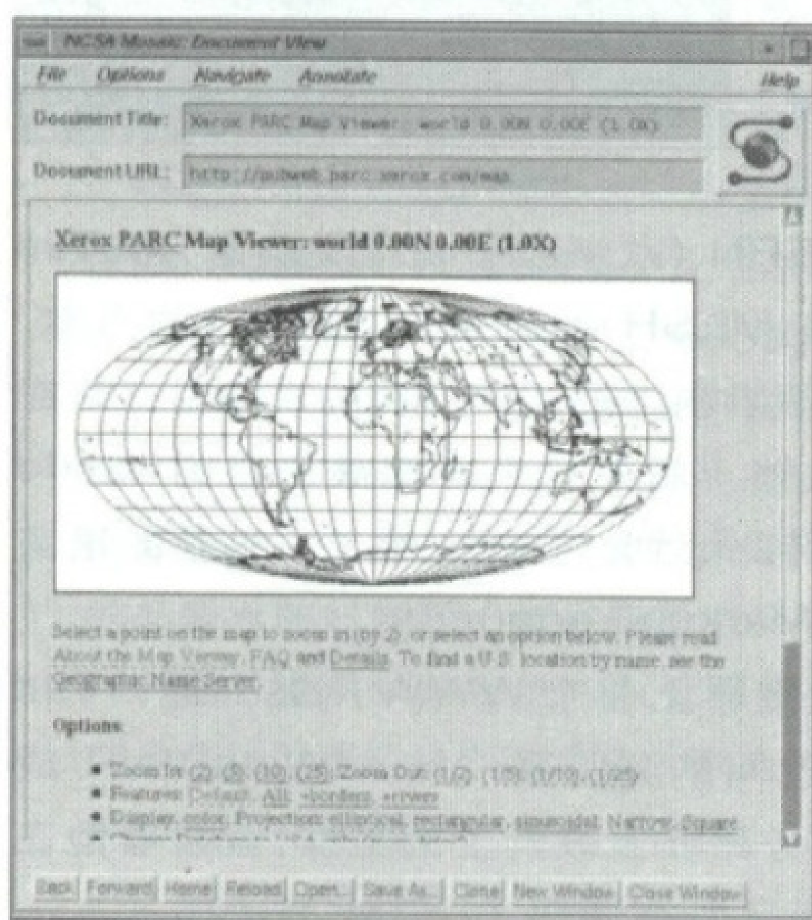
台浏览器。此外早期的WWW网只有文本，没有图像、声音、色彩，也没有类似Windows的界面，它面对Gopher系统并没有表现出任何优势。

小提示：

Gopher是1991年4月由美国明尼苏达大学所发展出来的校园查询系统，由于明尼苏达州的绰号叫"Gopher State"，同时gold Gopher也是该校的吉祥物，因而该校就将这种服务系统取名为Gopher。它同样遵循TCP/IP协议，以Client-Server方式运作，使用文字查询界面并以菜单形式反映查询结果。

虽然1991至1992年间出现了大量雏形浏览器，但没有一个能引领互联网发展的方向，直到互联网的摩西出现……

Marc Andreessen当时就读美国伊利诺宜斯大学，并开始在学校里的NCSA（国家超级计算中心）工作，这使他获得了大量与Internet接触的机会。时间走到1992年下半年时，Marc Andreessen已经异常熟悉Internet，他产生了将WWW网加上图形的念头，于是他找来了NCSA的同事Eric Bina进行合作，他负责设计和出主意，而Eric Bina负责编程实现这些创意，这是一个典型的项目经理和优秀程序员的成功组合。经过6个星期的辛苦工作，1993年1月，他们开发出一个UNIX版的图形界面浏览器测试版本，并命名为"Mosaic"，其中加入了用户非常喜欢的显示图像功能。2月，Marc在新闻组上发布了一个帖子，详细描述了这个名为"Mosaic"的浏览器。4月22日，Mosaic 1.0版发布了，它立刻获得了成功，不到几个星期，世界各地用户下载了数十万份拷贝。6月，Digital Equipment Corp（数字设备有限公司）建立了世界上第一个网站，接着Web服务器站点数目开始极速增长。图形界面和图像的引入让Mosaic赋予了WWW网极大的活力，人们突然发现WWW网是发布和交换信息最方便的地方。



mosaic的使用效果图

所有使用过Mosaic的人都非常满意，但也有不少人担心Mosaic会给WWW网带来麻烦，害怕过多的图片导致网络堵塞，Tim Berners-Lee本人就是其中之一，他甚至为此将Marc Andreessen痛斥了一番。不过Mosaic的发展已经不可阻挡，其PC版和Mac版被很快开发出来，更多的多媒体特性也推动WWW网飞速前行。此时正如旧约《出埃及记》中描述，互联网在"先知Mosaic"的带领下，走出了理论学术象牙塔的桎梏，以WWW网为道路开创了一个新的天地……

航海日志

摩西的工作只到了约旦河东岸为止，他从摩押地登约旦河东的尼波山，眺望了迦南全境，"眼睛看见了，却不得过到那里去"。他选立约书亚做他的接班人，来继承他未竟的事业……

——出自《旧约》第二卷《申命记》

摩西的接班人约书亚

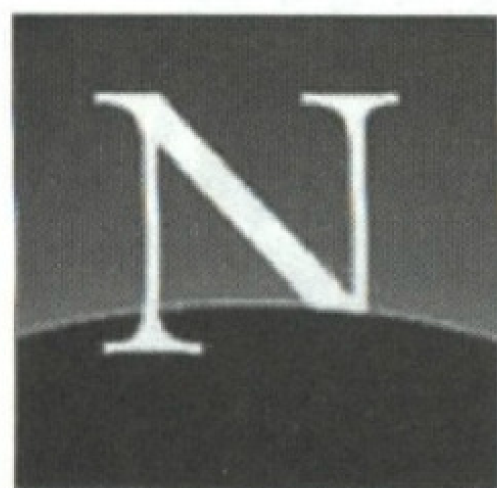
1993年夏天召开了第一届WWW网开发大会，Marc Andreessen成为最受瞩目的明星，他的成功引起了NCSA管理层的注意。在NCSA中他发现一大群人好像都是他的老板，指挥他应该怎样去做，而之后他竟不再是Mosaic项目负责人；同年11月，纽约时报对Mosaic和WWW网的报道中对Marc和Eric Bina只字未提，这使他更加愤懑不平。因此当获得计算机学士学位后，他立刻离开了NCSA，作为一位普通的大学毕业生来到硅谷。

此时的Jim Clark作为SGI的创始人刚从一场公司内战中失利，他决意离开SGI重新创业，于是他把亲密伙伴Bill Foss叫进办公室，问其是否认得一些优秀的电脑工程师，Foss提到了Marc Andreessen。为证明自己的眼力，Foss马上下载了Mosaic。这是Jim Clark第一次见到万维网，他立马给Marc发了一封电子邮件："你也许不认识我，但我是SGI的创始人……"Marc Andreessen当然知道Jim Clark是谁，在NCSA工作时他用的就是SGI的工作站。两个人见面的最终决定是开发一个全新的浏览器，尽管两人都还不知道如何盈利，但他们坚信这个像电话、汽车一样快速增长的市场一定有钱赚。

接着Marc开始召集在NCSA开发Mosaic的旧同事，在给他们的电子邮件中写道："伙计们，收拾行囊吧！因为Jim Clark和我即将来访。"Jim Clark的个人魅力吸引了许多原SGI公司的追随者，尤其是公关经理Rosaanne Siino女士，她绝对是个业内顶尖的高手。新公司被命名为Mosaic Communications，在Rosaanne Siino的努力下1994年7月财富杂志将公司列为25个当年最酷的公司之一，这为公司吸引顶尖的管理人才打下了良好基础。

Mosaic Communications的程序员们斗志昂扬地开始着手重写浏览器，包括所有代码，这个要求是出于Jim Clark的坚持。他意识到Mosaic浏览器是利用Illinois大

学的资金和设备开发的，版权应该属于Illinois大学，更何况已有公司从大学购买Mosaic代码许可证，后来事情的发展证实了Jim Clark这个要求的远见卓识。公司最早的行销人员Greg Sands的一项重任就是为产品起名字，不过他所起的名字"Netscape"（网景）从开始便受到众人一致鄙视，浏览器被最终命名为"Navigator"（航海者）。1994年10月13日，Navigator的第一个测试版本在网上发布，这次是PC、Mac、UNIX三种测试版本同时上网，第一个连接来自日本，不到一个小时就下载了数以千记的拷贝。新版浏览器Navigator比Mosaic快10倍，并增加了HTML的许多扩展新特性，还提供了SSL安全协议，使用密钥算法保证网上数据的安全，这些对于商业数据的保密都是必不可少的。几周之内，PC版本就获得压倒性的胜利。此时Illinois大学果然找上门来，虽然法院认定的软件专家鉴别出Navigator与Mosaic程序完全不同，但Jim Clark算了算与Illinois大学打官司的费用，然后决定将同等的钱交给大学的律师打发他们，并且同意更改公司的名称。结果那个被一致否决的"Netscape"（网景）成为公司的新名字。1995年8月，成立仅16个月未盈利过一分钱的Netscape在纽约上市，结果这家投资1700万美元的公司一夜之间成为20亿美元的新巨人，华尔街评论道："通用动力公司花了43年时间才达到27亿市值，而Netscape只花了一分钟。"



网景公司Logo

1995年，WWW网的发展只能称之为"疯狂"，用户数增长更是以百千倍的速度上扬。原来网上内容基本上是静态的，声音和影像因占用太多的空间而不能应用普及，但人们开发了新技术来提供更丰富的媒体。SGI在4月发布了Web Space，可以显示三维立体场景；Progress Network开发了支持网上广播的Real Audio技术，使网上语音的传播只需要几秒钟；5月时Sun发布了Java，这些极大地推动了Intenet的发展。Navigator新版适时地支持这一切，尤其是Java和插件应用接口（plug-in），这使它最终占据了85%的市场份额。此时WWW网上的内容包罗万象，但这些都需要通过浏览器去获得，网景的航海者浏览器大有成为新的电脑平台之势。对于这一点Marc坚信不疑，这位互联网的招牌明星大肆宣扬WWW网将是PC上的主要操作平台，人们将可以使用浏览器做任何事情，未来PC将不需要依赖本地操作系统。实际上这个观点拿到现在讨论恐怕都难有人认可，但当时除了Netscape外还有另一家公司对此深信不疑，它就是微软……

合纵连横

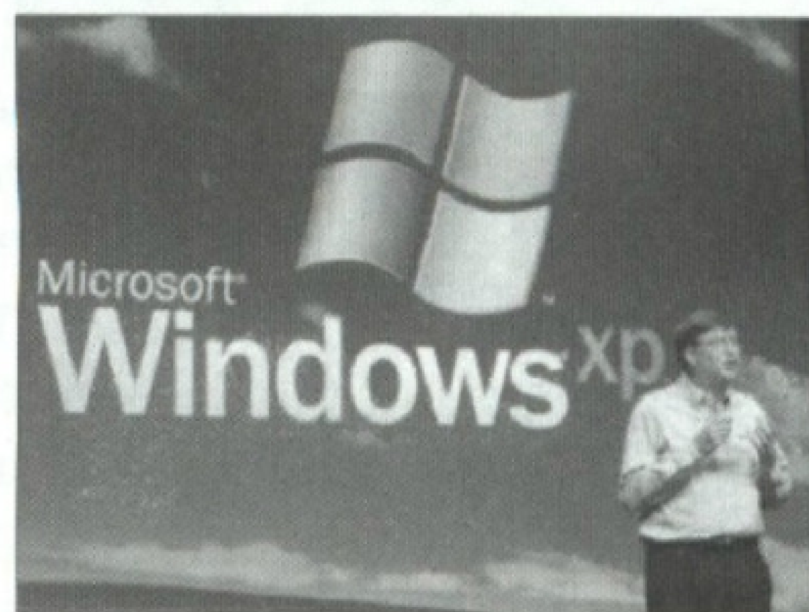
战国晚期西秦独强而东六国弱。唇亡齿寒，六国合纵并力抗秦，一国有难众国来救，此所谓"合众弱以攻一强"。秦得张仪"事一强以攻众弱"连横计，重金厚帛贿说远国，使之在秦攻打邻国时袖手旁观，远交近攻之际秦横扫六合……



战国晚期西秦独强而东六国弱

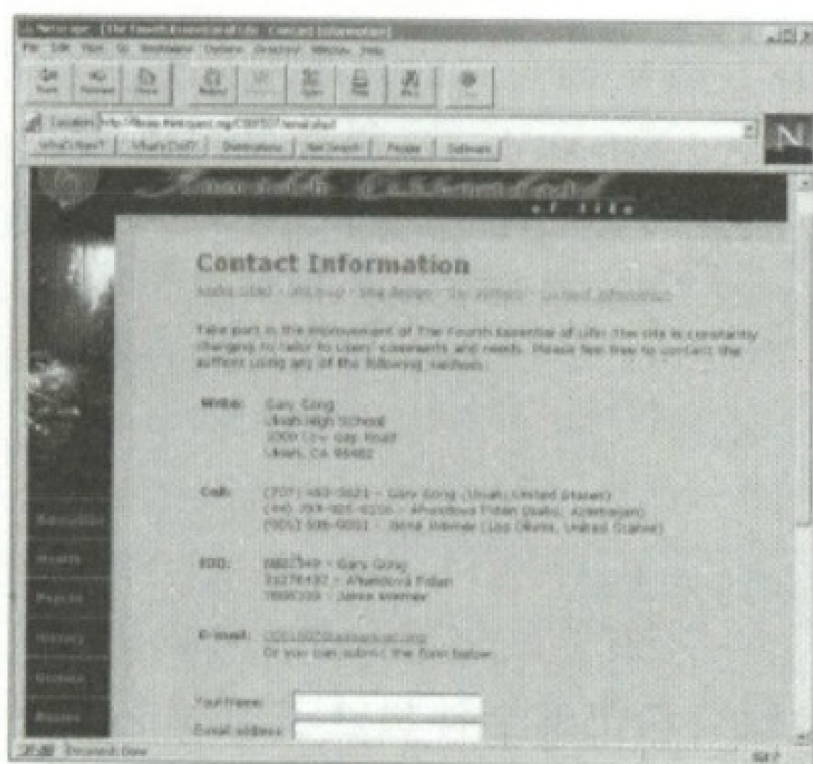
——出自史记卷七十·张仪列传

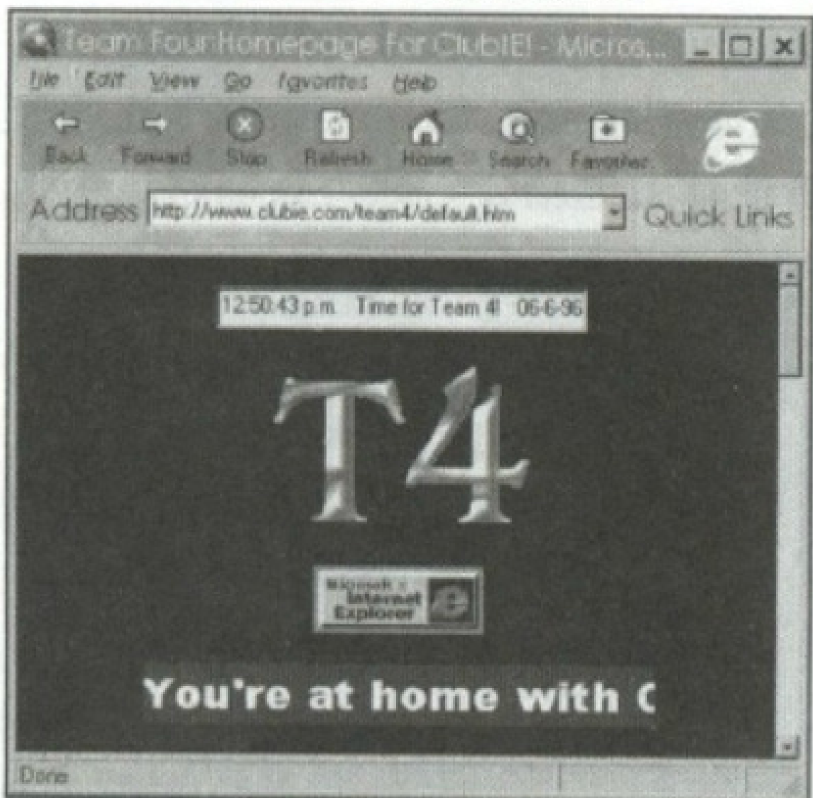
1993年中期，微软公司仍然全神贯注于苹果电脑公司，全力以赴研究苹果将用怎样的方式威胁微软的发展。微软高级副总裁Brad Silverberg在公司内部倡导了一次集体讨论，最终结论是苹果电脑公司只有一条路挑战微软，动用公司所有资源使苹果电脑公司成为互联网这个强大媒体的代名词。微软对未来发展的判断无疑完全正确，然而他们却找上了错误的对手。1994年底，微软仍然将精力集中在Windows 95上，紧盯着苹果动作的他们将浏览器战略和Spyglass公司的Mosaic技术整合，不紧不慢地开发着IE的第一个版本。然而Netscape发布的Navigator完全打破了微软的节奏，几个月内WWW网呈现爆炸性增长，而Netscape公司即将成为互联网的缩影，这个异军突起的对手大出微软意外。1995年5月，Gates向微软高层发出著名备忘录"互联网浪潮"，命令将公司的方向转移到互联网上，要想尽一切办法提高其浏览器的市场份额，并警惕Netscape的动作将有可能撼动"浏览器背后的操作系统"。这次号令源自微软对捍卫其Windows操作系统地位的需要，如果软件开发商可以在任何操作系统下开发可执行代码——Java就是最好的例子，那么PC对Windows的依赖就将不复存在。这种看法听起来不免偏执，但妙的是恰恰Netscape拥有同样的看法。1995年6月，一支微软团队"拜访"了Netscape，并且建议建立一种"特殊关系"，将Navigator加入到Windows 95以前的产品中。微软提出向网景注资并给提供相关的技术信息，适当调整微软操作系统以便网景的浏览器运行得更好，但网景要给微软一个董事席位，网景的技术应该允许微软使用等。时任Netscape执行总裁的Jim Barksdale后来在法庭作证时说，微软显然暗示我们停止与他们竞争，否则就将消灭我们。这种显然不公平的提议当然被网景否决了，战争不可避免。



比尔·盖茨和他越来越强大的微软帝国

1995年的8月是个奇迹之月，8月9日Netscape的上市创造了互联网奇迹，8月24日微软发布的Windows


Navigator 3.0 使用效果图



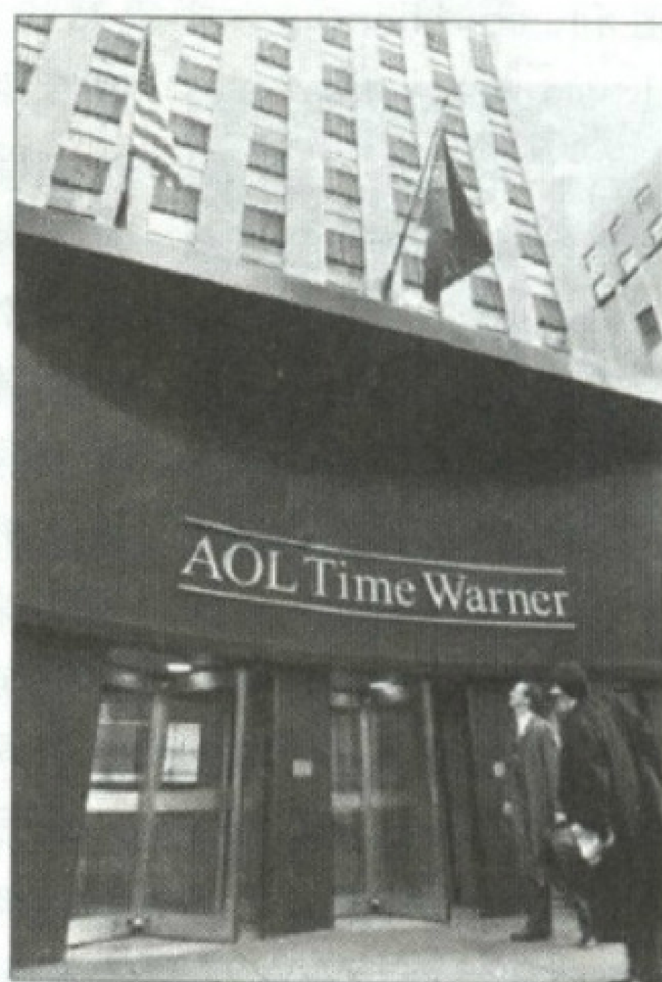
IE 3.0 使用效果图

95 同样创造了奇迹，微软的浏览器 Internet Explore 1.0 也同时发布。IE 1.0 很差劲，不支持Java，不支持插件，速度也很慢，不过它有一个最可怕的特点：Windows 95的用户可以完全免费得到它，并且Gates许诺IE将永远免费。

战争拉开了序幕。微软将公司资源全力投入到这场战争中，此后数月中IE的开发队伍从最初的5～6人增长到100多人，而公司的Internet部门更是拥有超过2500人的可怕数字，这种狮子搏兔的劲头使IE迅速追赶上Navigator。1996年4月，Netscape发布了Navigator 3.0 Beta 1；跟着5月微软就发布IE 3.0 Beta 1；7月Netscape连续发布Navigator 3.0 Beta 5和Beta 7，微软随即发布IE 3.0 Beta 2；走到8月，微软居然令人惊讶地抢先发布了IE 3.0 Final，一周后Netscape报以Navigator 3.0 Final。微软这种步步紧逼、死死盯住的手法给Netscape带来了近乎窒息的压力。此时的IE 3.0已经是完全重写的浏览器，在性能上已经和Navagator 3.0不相上下，但仍别忘记它致命的特点——完全免费。

Netscape开始反击，扩大合作伙伴和寻找同盟军。不久便宣布和Apple、Adobe合作改进Internet字体技术，接着和信用卡巨人FDC合作开发网上支付系统，和Autodesk合作"虚拟工程世界"等。通过这一系列合作Netscape竭力向其他公司证明，任何单独的一个公司都无法击败市值接近2000亿美元的巨人Microsoft，但如果合纵抗击，将会是一条可行的道路。此时Netscape开发的大部分新品都针对企业内部网。1996年上半年企业内部网的成功带来了1.3亿美元的收入，这使得Netcape错误决定了其反击手段——提出新的网络目录标准LDAP，将微软拖入到内联网市场，借此减轻浏览器市场的竞争压力。

在Internet标准上Netscape已经占了先机，而LDAP则用来管理企业内部网用户和权限。Netscape的成功经验是"开发或确定标准→寻求合作伙伴支持标准→宣布标准并公布规格使其他公司能采用→开发基于标准的产品"。这同样也是微软成功的经验，看上去天衣无缝。但Netscape却没有意识到它已经动了另一个巨人的奶酪，这就是IBM的Lotus Notes。所以Netscape为此集结的40多个软件厂商联盟并不牢固，这个最重要的反击不仅没有将微软拉入新的战场，反而使自己深陷于同时与两个巨人竞争的窘境。相对于对手的合纵，微软的连横玩得要漂亮得多，完全可以列入经典的远交近攻战例。微软出钱向几大ICP（互联网内容提供商）购得使用权限并免费供给使用IE的用户，向愿意捆绑IE的所有PC硬件厂商提供3美元的产品折扣。事实上对于用户来说IE"比免费还要免费"，到1996年底IE的份额已由零悄悄地匍匐前进至20%。



美国在线和时代华纳实现了强强联手

1996年8月，Netscape为求公正向联邦政府控告Microsoft采取不正当竞争手段，不过政府的调查况日持久，在判决下来前Netscape始终得靠自己。微软在1997年8月发布Internet Explore 4.0，此时IE已不仅仅是浏览器，而是作为操作系统的一部分加入新的Win98。Navigator号称拥有3800万用户，可Win95仅仅在1996年就销售了6500万份。微软继续执行着金钱孤立Netscape的策略，最终在联机服务和Internet接入商方面取得了重大突破，美国在线（AOL）宣布他们的用户将使用IE，而仅仅在一天前他们还声称将使用Navigator，作为回报，微软将在Win95上放上AOL图标。几天后CompuServe、AT&T、NETCOM纷纷采用IE，局势已经明显，战争的悬念不再是谁将取胜，而是Netscape还能支撑多久。

1997年，Navigator浏览器57%的份额比起IE浏览器的39%优势不大，Netscape虽然仍保持了强劲的增长势头，但大部分收入都来自企业内部网，公司的公司股票持续下滑。到1998年1月，微软的主管Joachim Kempin给盖茨的报告中称，在60个诸如ISP和电脑制造商这样的渠道中只有4家还在继续发售Navigator，当年晚些时候IE的市场份额便赶上了Navigator。接下来便是正式的缴械，1998年11月，Netscape被AOL以42亿美元收购而不复存在。微软也因这场战争而卷入了公司史上最错综复杂、痛苦不堪的法律辩论，并险些被分割为两个公司，最终为此偿付数十亿美元的调解费用了结此案。浏览器战争以微软的胜利宣告结束，但因此潜伏下的阴影却在悄悄逼近IE……

潜伏阴影


特洛伊木马

特洛伊战争中，希腊联军中的阿喀琉斯无疑是第一勇士，作为神的儿子，他有高贵的血统，手持犀利无比的神造铠盾武器，身浸冥河，铜皮铁骨，凡兵不伤。他让敌人望风披靡，甚至敢于向战神挑战。然而就是这个看上去完美无缺的战士却被一支箭射中脚踝……

——出自《荷马史诗》前卷《伊利亚特》

微软并没有像Silverberg期望的那样，成功地将自己的名字和互联网划上等号，但它成功阻止了Netscape达到同样的目标，从而捍卫了微软操作系统不可动摇的地位。2001年IE 6.0发布后，IE的市场份额最终达到95%，完全占据了统治地位，此后3年中IE甚至再也没有任何变化。大多数用户此时已不关心其他浏览器，不能被IE正确显示的网站通常会被他们放弃而不是考虑更换浏览器，网站开发者们一边痛骂IE对W3C标准的践踏，一边却又将网站对IE的兼容性放在首位；其他浏览器则陷入了技术发展上的尴尬，保持对IE标准的兼容会使代码臃肿，保持精悍却又失去对网站的正确显示。IE对浏览器世界的统治看上去完美无瑕，它会是无懈可击的吗？

战争中采取的手段使微软成为了不折不扣的“邪恶帝国”，它在进入任何一个新领域时不管怎样小心翼翼，都会因其庞大的身形引起行业的自然合纵而举步维艰。小型网络设备的浏览器市场上因此仍然保留着希望，例如手机与手持网络设备的微型浏览器市场。尽管小型网络设备浏览器市场在上世纪90年代晚期热闹非凡，但由于手机联盟与微软打起了连绵不绝的官司，在这部分市场微软基本上永远无法保持在桌面市场的统治地位。尽管这部分市场现在过于零碎，但从小型网络设备最近的高速增长来看，它能在未来数年内成为人们访问网络的一种主要方式，这将是属于未来的一个巨大市场。因此除微软以及挪威的Opera软件公司外，包括Access、Fusion、NetClue、Openwave等都在竞争。由于这个市场的特殊性是要将大屏幕显示器的浏览器技术应用于巴掌大小显示的微型浏览器上，这种技术挑战为更多无名的小公司提供了机会。便携式设备上的浏览器恰恰是微软的软肋之处，IE的臃肿代码彻底断绝了移植的可能，微软必须使用全新的浏览器站在同一起跑线上竞争。因此这个市场的胜利果实将被那些最后坚持下来的公司获得，这是IE统治无法触及的地方。

战争中紧盯对手的策略是IE技术进展的动力和源泉，一旦失去竞争对手IE就停滞不前，因为它失去了模仿的对象。这是近年那些使用IE内核的浏览器迅速走红的主要原因，例如MYIE2。这些浏览器本质上都只是一个整合的大插件包，并不能解决IE本身的痼疾。除此之外，IE本身并不是能够定制与执行更多功能的网页浏览器，它自身的Bug和安全问题是插件包无法解决的，而这些恰恰是那些开放源代码软件浏览器的长处。最近苹果电脑公司推出Safari浏览器提供了一个证明，苹果漂亮地以其人之道还治其人，在所有苹果机器上都预装Safari浏览器。当然

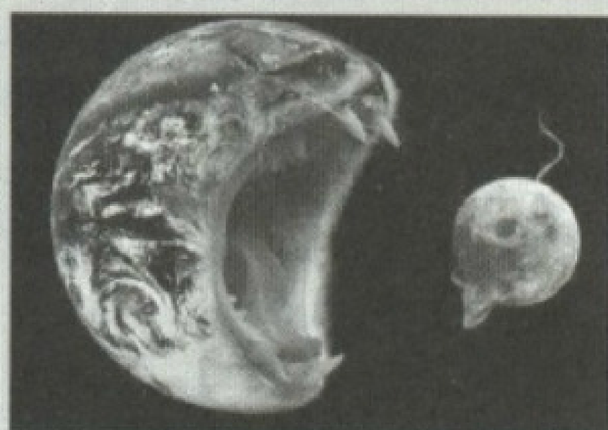


Safari浏览器使用效果图

这也是用户对于Safari浏览器普遍接受后的决定。微软哑巴吃黄连，宣布不再更新Macintosh IE，黯然退出苹果浏览器市场。这证明了一个理论，恰当的服务而非标准和技术，始终是最终赢得用户的手段。其他浏览器如果在细节上处理得当，就有机会赢回市场份额。

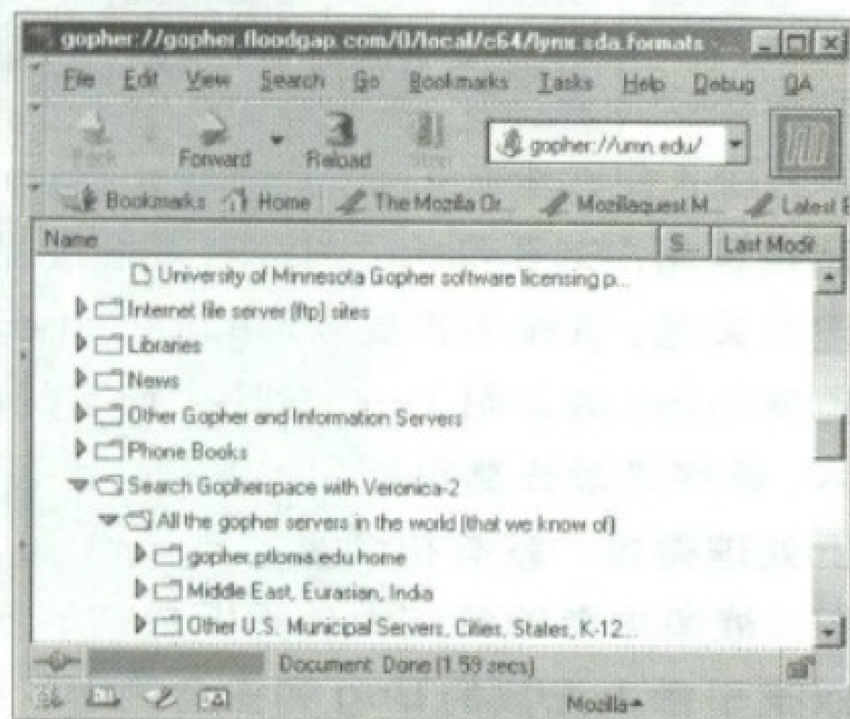
战争中急迫的压力使得IE最初的代码引擎设计不周，以至于留下无数的Bug和安全隐患，微软却无力彻底解决，这也许是IE在3年来停滞不前的原因。或许微软在某些场合的发言已经暗示了他们的窘境，“IE6 SP1已是最后的独立安装版本，IE再进一步的发展必须依赖于OS的提高。”悲观的论调认为要获得IE7（暂且这么称呼吧）就必须买最新的Windows Longhorn版本，这是微软卑鄙的手腕。不过且慢，事实上终端用户从没关心过新操作系统是否有新版浏览器，用户升级OS的动力完全与浏览器无关。笔者个人对于这句话是这样理解的：“我们已无法再在现有版本的基础上发展IE，下一代浏览器将会是完全重写的全新浏览器。”一些事实也证明微软其实愿意增加一些支持它的标准，但是就像他们自己说的，现在的IE确实已经无能为力。解决的办法只能是彻底重写一个浏览器，而它只能在最新的Windows系统中使用。这意味着在Longhorn上市前，用户仍然必须继续使用IE6以及不完全的CSS支持两到三年。待Longhorn进入市场后，由于IE7必须使用在新OS上，主流用户电脑硬件升级到系统要求至少又要两到三年，考虑到以往操作系统实际过渡的历史，这个时间也许还要更久。也就是说未来用户必须还要再坚持使用IE6至少4～6年时间，而在这个巨大的时间空白中，其他浏览器只需要与IE6竞争，这将是IE发展道路上的致命弱点。这个时间对于互联网来说可以创造一个世界，一旦IE6无法适应WWW网的变化，这就将是其他浏览器组织反击的绝佳机会。未来的数年显然是发起第二次浏览器战争的关键，但谁又能担当最终的挑战者呢……

绝地归来

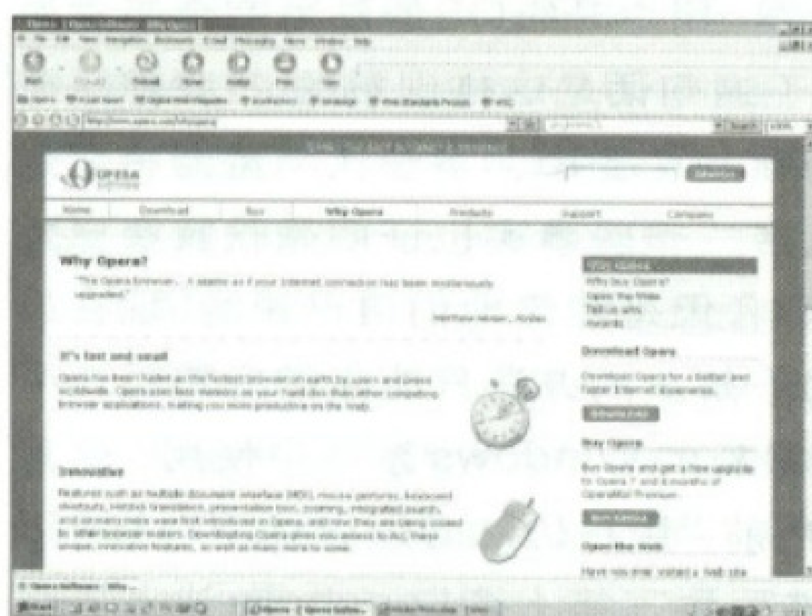

究竟谁会是绝地武士天行者

在银河帝国的反击战中，反抗联盟的最后基地霍斯被扫荡一空，一些逃过一劫的反抗者散落在各个星系，而黑武士达斯·维达又开始开始建造新的、更强大的死星。在宇宙陷入了最黑暗的时期，人们的希望就是归来的绝地武士天行者。——出自《星球大战》之《绝地归来》

Mozilla曾经被寄予厚望，但现实情况是大多数用户根本就没有听说过它。Mozilla最开始是Netscape Navigator浏览器使用的内部名称。但Mozilla浪费了太多的时间，丧失了机会，现在Mozilla的底层引擎Gecko过于笨重，整个代码也过于臃肿，使得它相对于IE的优势逐渐丧失。这也是苹果的Safari浏览器最终未采用Mozilla，而采用Konqueror作为程序引擎的原因。因此Mozilla最迫切的事情是调整方案的方向，调整自己的市场策略，如果走到正确的路上来，那么从技术角度看，它还是大有前景的，所幸的是还有时间。因此Mozilla必须先解决自身的问题，在此之前难以对它寄望。


mozilla使用效果图

Opera本身并没有任何问题，它的市场策略一直都能切中要点，非常有效，所以它的浏览器也始终跟得上潮流，没有落伍。但在浏览器的战争中它只是个配角，游离在夹缝之间求得生存。从技术角度来说这个结论仍然有效，虽然它的浏览器短小精悍，但在网站的兼容显示上一直存在问题，对于非英语系的网站尤其如此。以技术特点来说它更适合专注于小型网络设备的浏览器市场，在那里它有能力对微软发起挑战。同样适合这个角色的还有Konqueror，虽然它在苹果上以Safari的身份击败IE，但毕竟来自另一个世界——Linux，因此小型尤其是嵌入式设备才是它的优势所在，如果在这些市场获得成功，再以此为契机转移到PC才是个好的战略。


Opera使用效果图

不过除去这些最有实力的浏览器世家，还有谁能在主流平台上挑战IE？你无法期望会有籍籍无名的对手突然站出来对抗微软，因此笔者心中期望的对象是"Google"。是的，我说的就是Google，一家没有浏览器的公司，这并不是无稽之谈。在过去几年狂风暴雨般的浏览器大战中，Netscape和微软都试图通过提供能做任何事情的浏览器来赢得这场竞争，浏览器不仅可以用来阅读电子邮件，而且可以进行编码，它能做一切你能想到的事情。但这场战争的最终结果是，浏览器偏离它的本质功能——阅读HTML代码，反而增加了很多体积庞大、难以理解的应用，这些应用根本不是浏览器的本质所在。随着Internet的应用越来越专业化，可扩展标记语言XML定义的新闻报道、网上音乐文件的共享，即时消息客户端，媒体播放器和Weblog日志浏览等层出不穷，早期的浏览器革命已经转移到这些新的前沿技术上来。Internet的主宰者已经认识到这一点，那就是浏览器应该是一个纯粹的浏览器，要实现新的网络应用就应该另外配置新的工具。因此浏览器未来应该会回到本质的应用，那就是"获得信息、阅读信息"。

未来浏览器的发展将会在功能上趋于专业化，但形式上却可能更加多样。阅读Web页面的工具固然是浏览器，而只获取单一信息的工具也可能是浏览器，浏览器甚至会变成我们无法想象的样子。这种不确定使得Google保留了从一个成功的搜索引擎中衍生出浏览器的可能性，更为直接的事实是Google宣布要推出本地搜索工具，如果这个工具能获得成功并与网络搜索很好地结为一体，那么衍生或寻找第三方定制一个完全为搜索引擎服务的专用浏览器也顺理成章。这其实已经直接在向微软挑战了，这表明Google确实拥有直面微软的勇气。没有人怀疑Google创造的搜索力经济，他们因此积聚了足够挑战微软的资本和实力，这是那些开放源代码的软件商无法企及的。相对于技术和资本而更让人看好的是，他们是真正懂得用户需求的开发者，这一点非常重要。更重要的是Google表现出一种前所未有的竞争姿态，一系列如"本地搜索"、"千兆邮箱"等动作出人意料，久未遭受攻击的微软显然有些手忙脚乱。事实上对于微软这种模仿秀高手，苦守的结果永远是被蚕食，进攻这个庞大帝国反而可能是唯一的生存之道，永远不让它知道下一个动作才能牵着它的鼻子走。



值得期待的Google

前段时间网上关于Google挖微软和sun墙角，开发自有浏览器的新闻再次印证了笔者观点，即使Google现在没有任何浏览器，但无论从哪方面来说，它都是最值得期待的IE挑战者！



绝技 又见绝技！

——突破网吧限制最新招数

■甘肃 李卓

编者按： 自从有了网吧管理软件后，网吧管理者实在轻松了不少，郁闷的当数我们这些消费者。尽管各地流传着不少的破解方法，但如今多已失效，难道我们就不能突破网吧管理软件的限制，轻松地下载，自由地冲浪么？

网吧已经成为年轻人娱乐的主要场所之一，越来越大的规模使得维护工作成为网吧经营中的繁重负担。从业者出于维护效率和系统稳定的考虑，通常对网吧中计算机的权限进行了大量限制，这给用户造成了很多不便。笔者的很多朋友是电子竞技爱好者，通常需要在网吧使用自己的鼠标等设备，无法下载和安装驱动着实是很大的问题。而且竞技游戏版本更迭很快，经常需要自己更新游戏版本，面对网吧的种种限制，"郁闷"成了他们的口头禅。笔者在梳理种种以前的破解招数后将披露最新的独门绝技。

一、破解vs反破解

笔者第一次接触的"网吧"，仅仅是一个提供局域网游戏的小地方。光线昏暗不说，价格还奇贵，但我和朋友们一直是把它当作比街机和PS更高级的游戏室。无盘工作站+DOS6.22就是当时的主流配置，对顾客的唯一要求就是知道DIR、CD以及输入"PLAY.BAT"后回车。当我玩的第一个游戏《太阁立志传》将要通关之际，老板使用批处理做了一个游戏名称列表，并且可以通过简单的选择来完成进入游戏的过程，这大概就是管理软件的雏形吧。那个年月里，基本不存在什么权限限制，批处理的界面主要还是为了方便没有计算机操作基础的人，是一种服务。倘若有人能指出其中的问题或漏洞，立刻会形成一场气氛热烈的座谈会，那种氛围至今仍令笔者怀念。

不久之后，Windows 95/98全面接替DOS，真正意义上的网吧出现了。不过此时的网吧依然是开放式管理，对客户没有任何权限限制。1999年左右，一些Windows平台下的管理软件陆续出现，笔者最早遇到的是美萍安全卫士（以下简称"美萍"）和万象幻境（以下简称"万象"）。当时管理软件的功能只能称之为"简陋"，仅仅能简单地阻止用户对硬盘的访问，屏蔽了"我的电脑"等快捷方式。而破解的方法就更加简单，以万象而言，随便打开一个文件夹，然后不停地点击"向上"按钮，就可以返回磁盘根目录或"我的电脑"。破解美萍只需要在浏览器的地址栏中输入资源路径即可。

不久之后软件开发者修补了这个漏洞，也许正应了"哪里有压迫，哪里就有反抗"吧，更多更有破坏性的破解方法出现了，比如：删除注册表中的相关信息、通过命令行删除管理软件、开机进入安全模式进行反安装以及使

用“Ctrl+Alt+Del”组合热键等。同时还有很多绕开管理软件访问硬盘的方法，比如：使用QQ自带的TE浏览器、使用WinRAR等其他常用软件等。一时间各种破解方法大行其道，虽然开发者不断地更新版本，先后屏蔽了启动菜单热键，屏蔽了注册表编辑器，甚至在进入系统后锁定键盘输入和鼠标移动范围等，但总是无法堵住所有漏洞，颇有故此失彼的感觉。而且这一时期出现了大量的游戏，特别是门户网站和网络游戏数量急剧增长，一个从来没想到的问题成为管理员新的困扰：桌面快捷方式太多，甚至可能摆不下。为了管理这些快捷方式，管理员不得不在桌面建立文件夹，将快捷方式归类。而这也形成了新的漏洞，让破解者更方便地进行文件夹操作。

> 在种种破解方法中，同时按下“Ctrl+Alt+Del”组合热键，在任务管理器中终结管理软件的进程，堪称经典，至今在某些情况下仍然有效。由于目前的管理软件都是在用户登录后通过启动项目运行，因此存在一个很小的时间间隙——用户刚刚登录，管理软件尚未运行时——在这个间隙中按下组合热键，便能终结管理软件的进程。但由于计算机性能的提高，这个间隙对于我们而言越来越像一个“瞬间”，正常情况下是无法利用的。可Windows系统从诞生之日起就有一个“恶习”：系统使用的时间越久，安装的软件越多，启动速度就越慢。也就是说可以通过人为方式来减缓系统启动的速度，将“瞬间”延长为可以操作的时间。特别是在使用Windows 98作为操作系统的网吧中，更容易实现。

虚拟桌面技术的出现，可以说是管理软件的一个质变，由于用户无法直接接触到真实的Windows界面，很多原有的破解方法失效了。而且该技术可实现多个虚拟桌面并存，也很好地解决了快捷方式的分类问题。在这一点上，可以说虚拟桌面技术既方便了管理者也方便了消费者。笔者最早接触的使用虚拟桌面的管理软件是美萍5.0，从这个时期开始，美萍和万象等管理软件开始真正成熟，基本弥补了Windows 95/98系统的权限管理缺陷，可满足大部分管理需求，并且向C/S结构发展，软件被分为服务器端和客户端两个部分，通过服务器端可实现对客户端的计费、运行状态查看、重新启动/关闭计算机等远程管理功能。在虚拟桌面技术成熟之后，笔者曾有朋友感叹管理软件已然“刀枪不入”了。

> 虽然采用“虚拟桌面”技术后，Windows 95/98下的常用破解方法都相继失效，但由于管理软件始终无法集成到操作系统的底层，用户依然可以通过强行中断正常Widnows 95/98的启动过程（启动中按下机箱上的Reset键或强行断电），让系统在下一次启动时自动进入“安全模式”。这个漏洞仅存在于Windows 95/98系统中，笔者目前没有发现有效的软件预防措施。

但“网吧终结者”等在线破解管理软件网站的出现又让管理软件忙活了一阵。用户只要打开其主页，点击“在线破解”之类的链接就可以完成破解过程，技术比较高超的在线破解网站甚至可以直接终结管理软件的进程。为了解决这个问题，管理软件普遍将这些站点的域名、IP地址等加入禁止访问网站的“黑名单”中，当用户访问时强行关闭浏览器。但在部分管理软件中，由于筛选过滤机制的问题，常常发生“误伤”，用户访问正常的网页却弹出令人尴尬的警告信息，很多用户对此相当反感。

随着操作系统演进到Windows 2000/XP，管理软件原有的技术手段再次面临新的挑战。很多原有的屏蔽技术在新的操作系统中失去了效力，比如对“Ctrl+Alt+Del”组合热键的屏蔽等。由于有以前的经验，这些问题很快得到解决，倒是新操作系统的漏洞和增强的安全功能给管理软件的开发者提出了新的问题。首先是著名的输入法漏洞，这个漏洞最早被发现于Windows 2000系统，利用相同的操作方法（具体操作方法可以参考《大众软件》2004年14期《芝麻、芝麻开门吧》一文），用户可突破虚拟桌面的限制，对系统进行访问。由于越来越多的软件提供了浏览器功能，对下载权限的限制也出现了小小的问题，比如Winamp和RealOne Player等，部分管理软件对这些浏览器的下载无法限制。虽然最新版本的管理软件已经堵住了这些漏洞，但由于无法做到真正意义上和Windows底层代码紧密结合，再加上几个一直没有妥善解决的漏洞，所以在新的操作系统下，管理软件变成了“纸老虎”。

> 目前笔者所知的管理软件一直没能妥善解决的漏洞为：
> 1.注册表编辑器更名后运行，即将regedit.exe更名为regedit.com
> 2.鼠标右键菜单屏蔽不完善
> 3.无法排除其他管理软件的干扰

二、绝技，又见绝技

虽然管理软件的功能越来越多，但其基本原理一直没有改变。虚拟桌面、控制注册表等古老的技术随着Windows 2000/XP系统的推出，失去了原有的威力，也为我们突破权限限制提供了便利，本文所讨论范围也限于Windows 2000/XP系统。以下就是笔者破解网吧美萍管理软件的限制，下载并且安装罗技鼠标驱动的详细步骤。

1.开启一个DOS命令行窗口

首先我们打开一个可以访问硬盘的应用程序，此类软件在网吧可以找到很多，如QQ、压缩软件、Winamp等。这里以电子竞技爱好者常用的浩方游戏平台为例。运行并登录浩方游戏平台后，在主界面的顶端中央部分，



图1

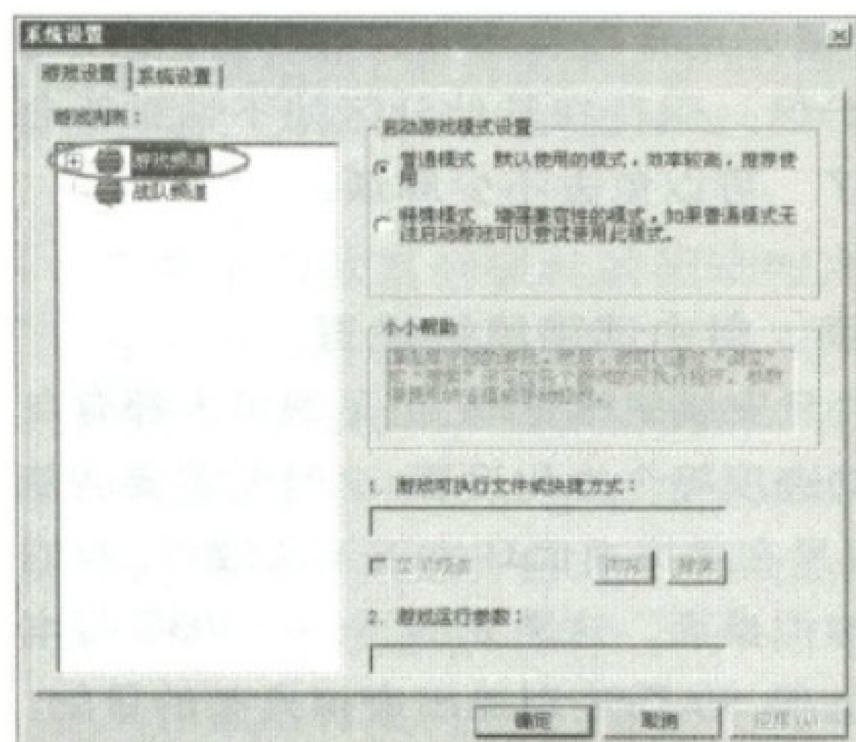


图2

我们可以找到浩方的控制菜单（图1）。单击“设置”按钮，打开“系统设置”窗口（图2），单击“游戏设置”前的加号，我们可以看到浩方所支持的游戏列表。选择任何一个游戏都可以，这里我们以第一个游戏“反恐精英1.5”为例（图3）。单击“反恐精英1.5”的图标，可在右侧看到游戏运行文件的路径等信息。单击路径对话框下的“浏览”按钮（图4），会弹出一个“打开”窗口，这里本来是为了设置游戏执行文件用的，现在我们要利用它来完成对硬盘文件的访问。选择“文件类型”下拉框中的“ALL FILES (*.*)”（图5），找到任意一个文本文档（.txt）或信息文件（.inf）。这里以“readme.txt”为例。

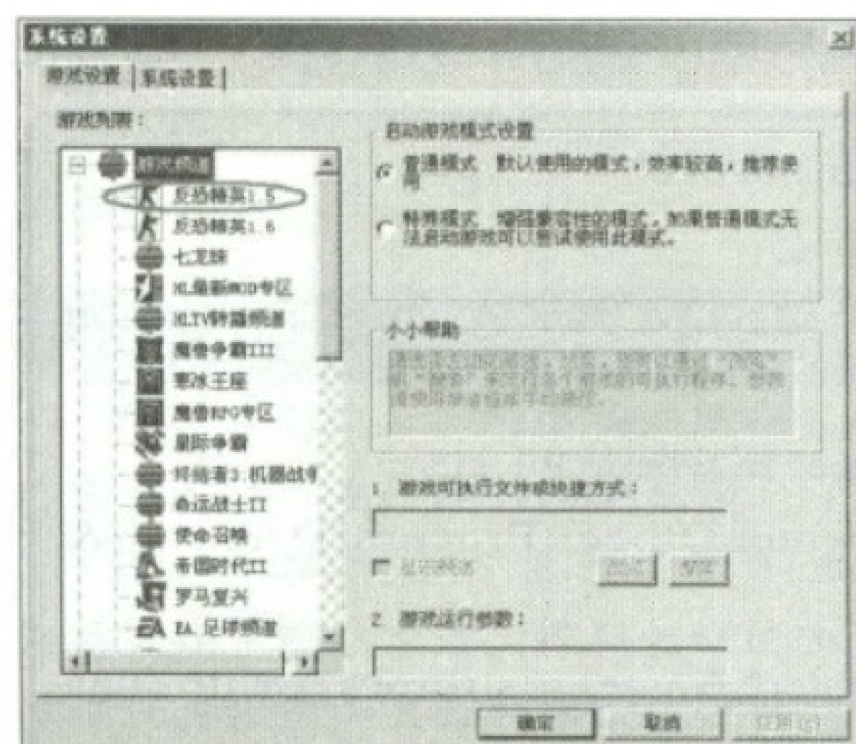


图3

在这个文件上按下鼠标右键不放，然后再按下鼠标左键，这时会弹出被美萍屏蔽的右键菜单（图6）。然后选择“打开”，这个文件将自动用记事本打开（图7）。不用理会其中的内容，点击“打开”菜单，选择“新建”建立一个空白文档。在文档中输入“call cmd”（不包含引号，中间有空格）。输入完毕后，再次点击“打开”，选择“另存为（A）...”，单击“保存类型（T）：”下拉框中的“所有文件”。然后输入要保存的文件名“call.bat”（不包含引号）后保存即可。

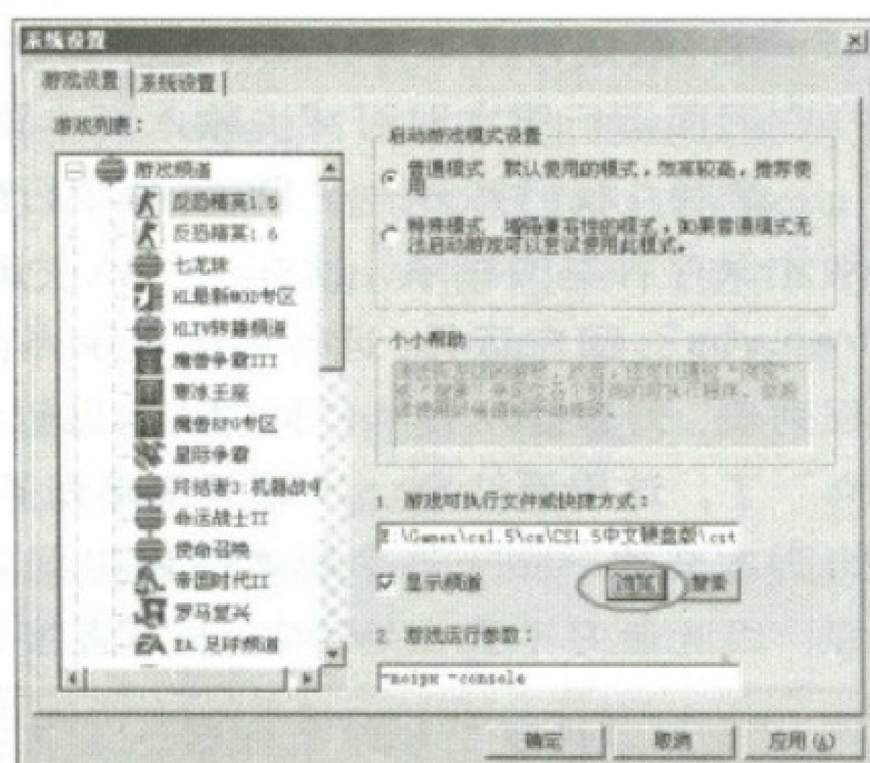


图4

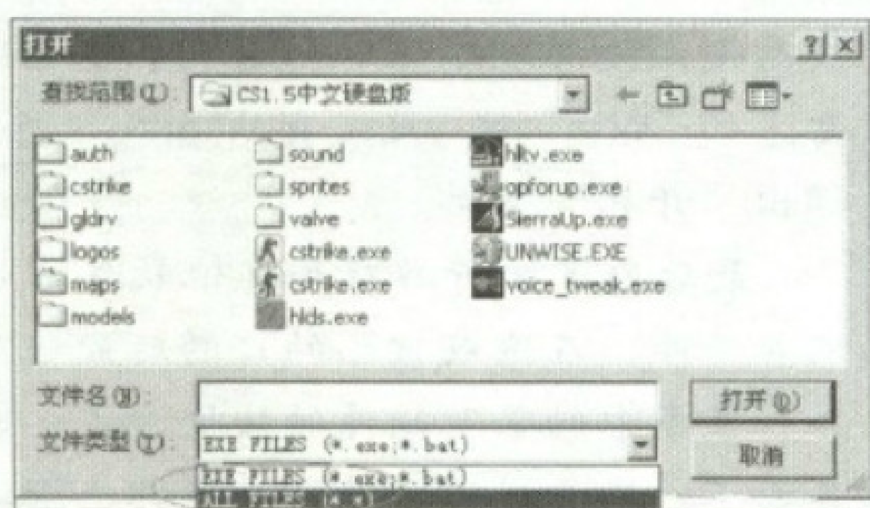


图5

关闭刚才打开的记事本，在call.bat文件上按下鼠标右键不放，然后在按下鼠标左键，在弹出的右键菜单中选择“打开”，就会出现一个DOS命令行窗口了（图8）。

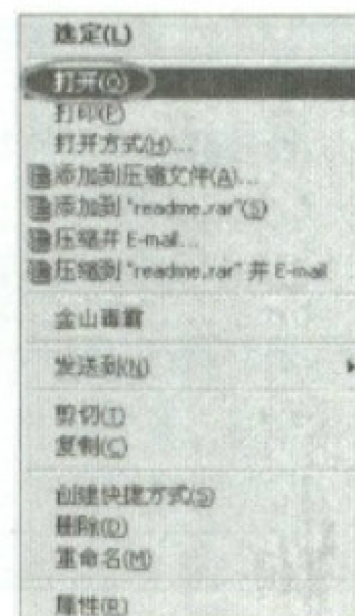


图6

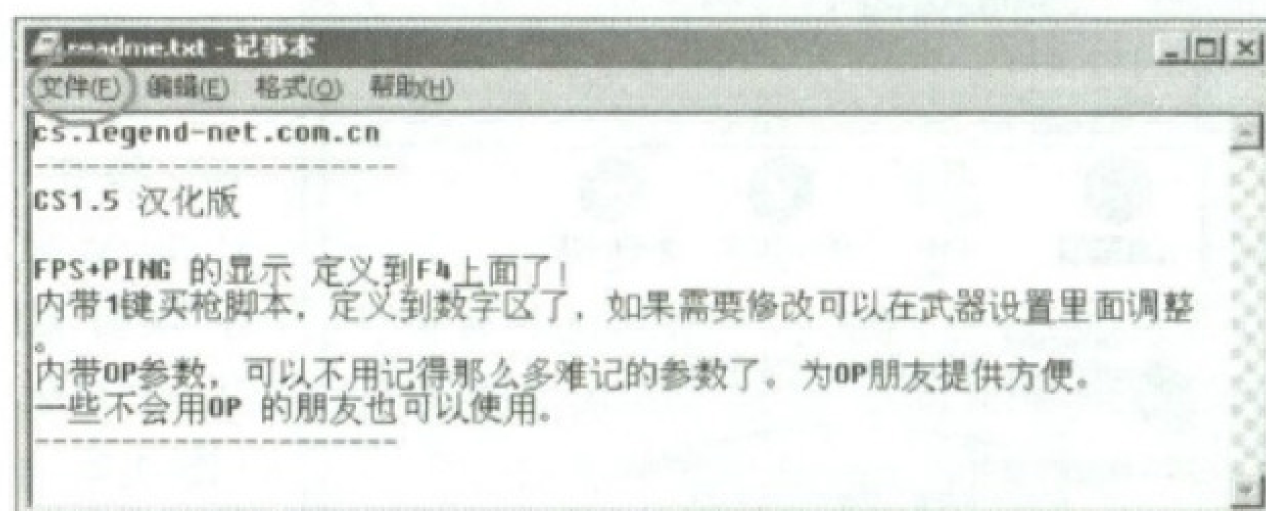


图7

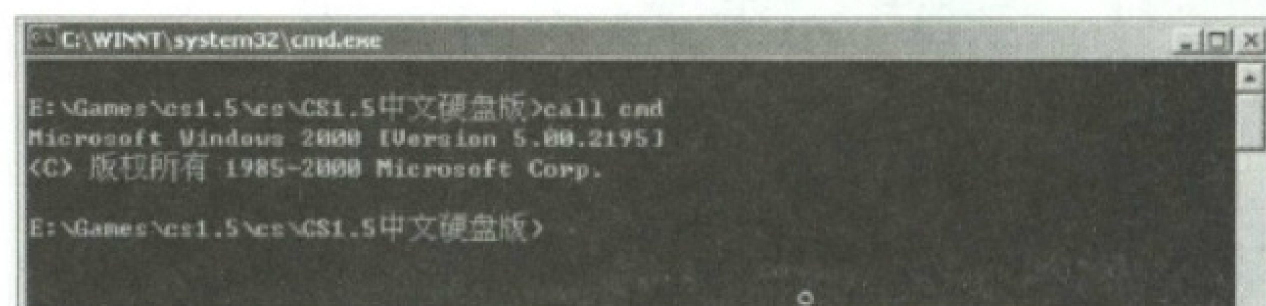


图8

2.解除禁止下载的限制

在这个DOS命令行窗口中输入如下命令：“gpedit.msc”，回车运行。大概几秒钟后会弹出一个“组策略”窗口（图9）。单击左边窗格中“用户设置”项下的“Windows设置”项，然后在右边的窗格中双击打开“Internet Explorer维护”项。双击打开右边窗格中新出现的“安全”项后，再次双击打开右边窗格中的“安全区域和内容分级”项（图10）。在弹出的“安全区域和内容分级”窗口中，选择“导入当前安全区域和隐私设置”前的复

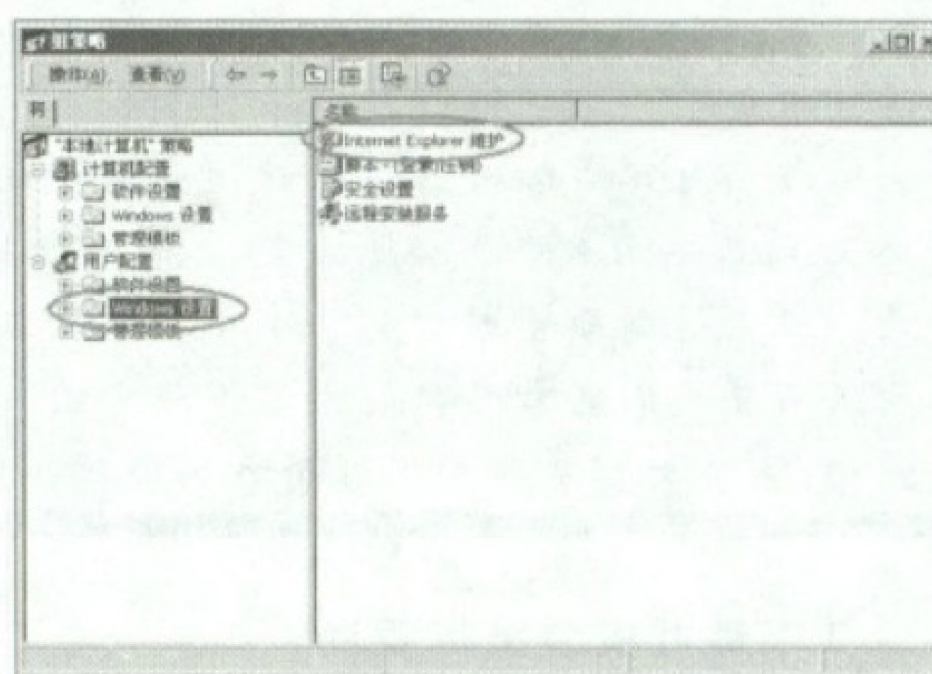


图9

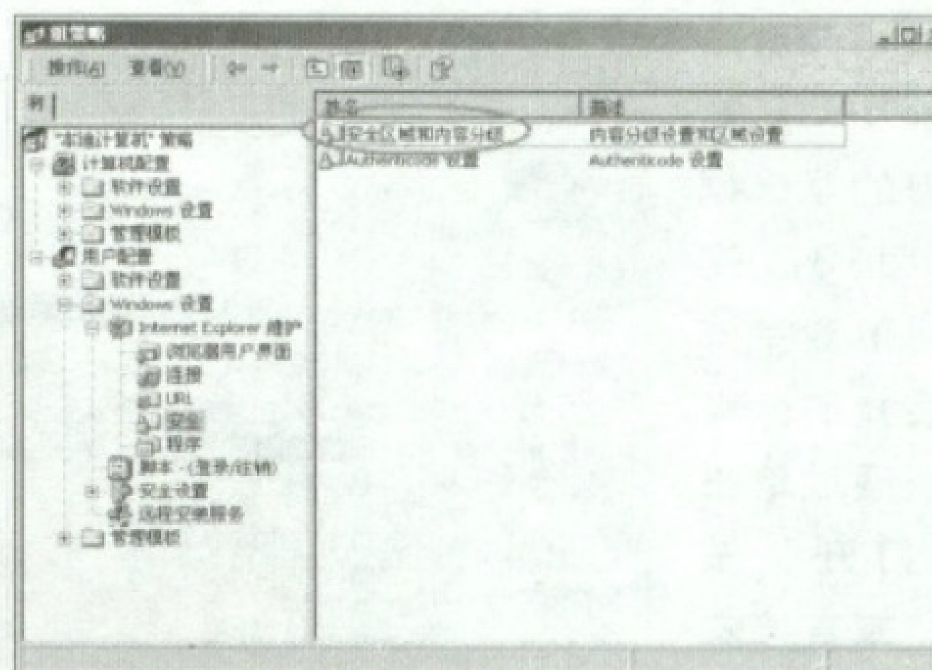


图10

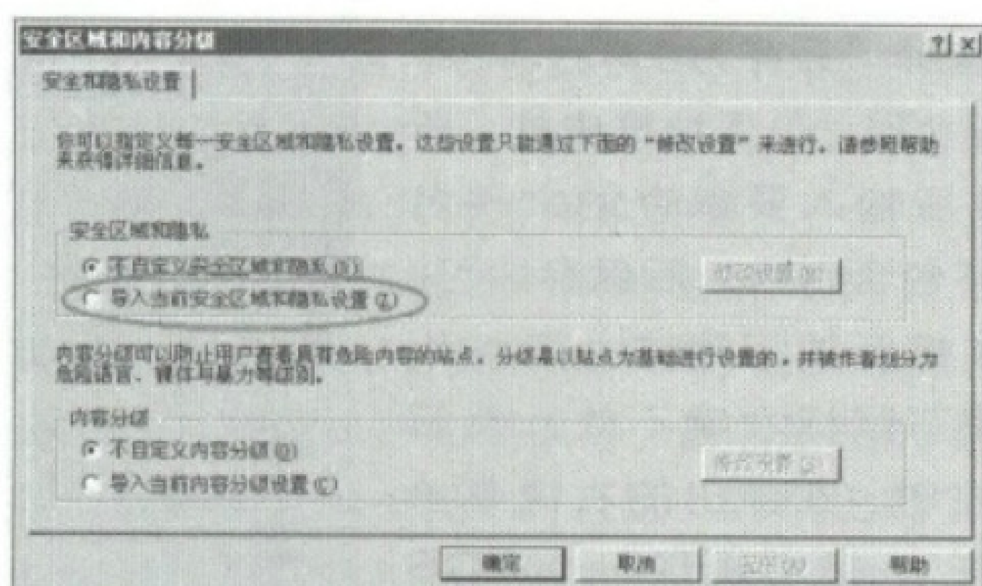


图11

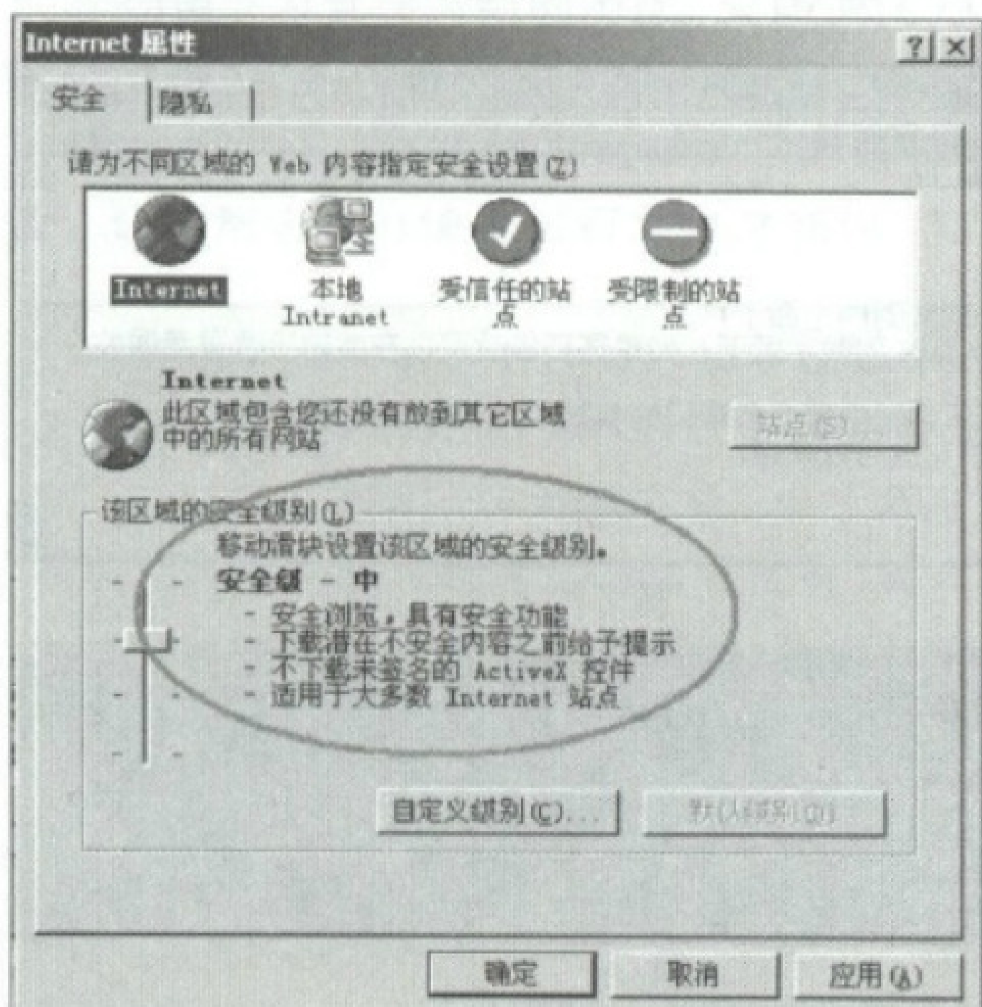


图12

选框（图11），然后单击"修改设置"。现在就打开了原本被限制的"Internet属性"窗口，单击"默认级别"按钮，让安全级别恢复默认的中级（图12）。现在我们就可以正常使用下载功能了。高兴之余，可别忘记关闭刚才打开的组策略编辑器窗口哦，毕竟在管理软件的环境中，开启过多的窗口容易导致死机或系统缓慢。

> 在个别限制了DOS窗口调用的管理软件下，可以直接在call.bat文件中调用组策略编辑器，命令为："call gpedit.msc"。
>
> 由于组策略编辑器可控制许多系统权限设置，希望大家不要随意修改其他设置，以免发生意外问题。因为一旦系统需要重新启动，刚才所做的工作都将被还原。而且我们的目的只是为了下载自己必须的软件或驱动，希望大家不要利用这个方法去破坏网吧的系统。

3.下载并安装鼠标驱动

在下载时有个小地方要注意，最好清除"下载完毕后关闭该对话框（C）"前面的复选框（图13），这样下载完毕后我们就可以通过单击"打开"按钮来直接安装驱动程序了。而且保存的路径最好选择在其他分区，因为很多网吧只是设置还原系统分区，保存在其他分区就不怕重新启动后丢失驱动文件了，可以免去不少麻烦。

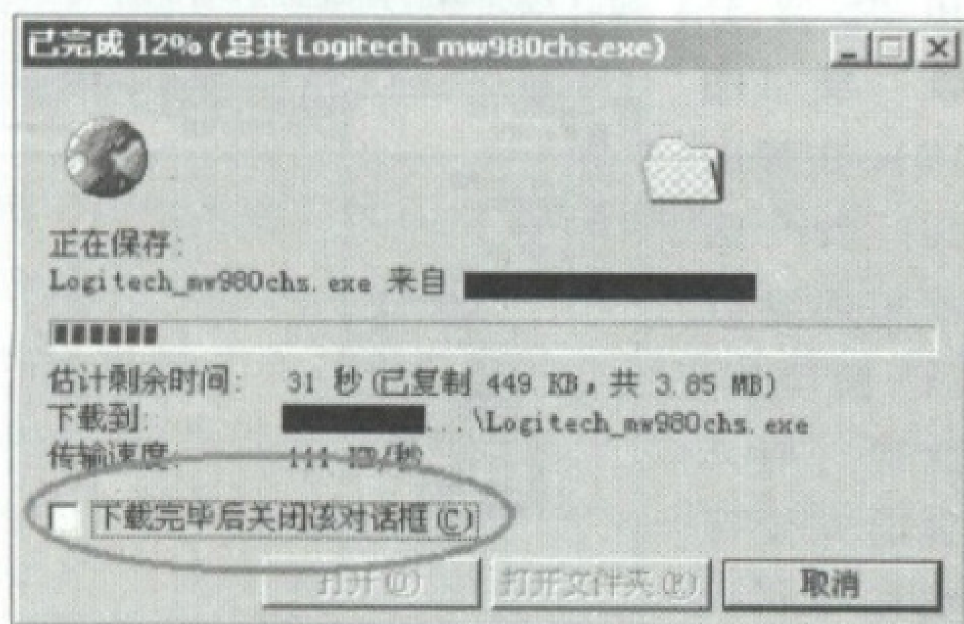


图13

4.退出虚拟桌面，自由调整鼠标设置

虽然顺利下载并且安装鼠标驱动，可是很多人都有自己最习惯的鼠标移动速度等个性化设置。这时就需要调整鼠标的属性设置，可是在虚拟桌面环境下无法做到。我们现在就来退出这个虚拟桌面。这需要编写一个VBS脚本来终结管理软件的进程，从而达到退出虚拟桌面的目的。按照前面介绍的方法，打开一个空白的记事本，然后输入如下语句，千万要注意拼写和格式，别搞错了。

```
strProcsToKill = "smenu.exe"
Set wbemObjectSet =_
  GetObject("winmgmts://" & strComputer).instancesOf
("Win32_Process")
For Each wbemObject In wbemObjectSet
  Wscript.Echo wbemObject.ProcessID & ":" &
wbemObject.Name
  If LCase(wbemObject.Name) = strProcsToKill Then
wbemObject.Terminate
Next
```

如果你所在的网吧使用的不是美萍，可将第一行脚本中的"smenu.exe"替换成其他相应的进程名。所有标点符号（包括引号等）都必须写入，否则无法正常运行。输入完毕后，"另存为"以vbs为扩展名的文件，如"free.vbs"。

注：最好将脚本保存在分区根目录下，比如"D:\",这样在后面运行脚本时可减少输入脚本路径的麻烦。

最后，我们打开一个DOS命令行窗口，然后转换到刚才保存脚本的目录，比如："D:\"，输入命令"cscript free.vbs"，回车运行，运行后会显示当前系统中所有的进程列表，列表显示完毕的同时，管理软件也正式宣告"下岗"了。这里要注意，虽然可直接在Windows环境下运行脚本文件，由于这个脚本会依次罗列系统中的所有进程，因此最好不要在Windows下直接运行，否则会弹出

> 有些时候退出管理软件后，桌面上可能一个图标也没有，而且鼠标点击"开始"菜单无任何反应。其实这是安装管理软件后的通病，我们可以通过按下键盘上的"Win"键（就是有Windows图标的那个键）来调出"开始"菜单。
>
> 最后为了运行游戏和其他软件方便，也为了避免网管干涉，在达成自己的目的后最好再运行一次"开始"菜单中的管理软件的快捷方式，回到管理软件的界面下，毕竟我们要做的事情都已经做完，也该照顾一下网吧管理者的情绪了。:)

N个窗口要关闭，非常麻烦。好了，现在赶快去调整你的鼠标设置，为即将到来的厮杀做好准备吧。

5.关于微软系列鼠标的驱动程序

由于罗技的鼠标驱动安装完毕后不需要重新启动即可正常使用，因此使用罗技鼠标的用户至此就完成所有的操作。但微软系列鼠标的驱动却要求系统重新启动才能生效。由于重启后数据将自动还原而无法生效，所以这里给大家提供两种方法来解决：

1.在退出管理软件后，尝试将脚本第二行中的进程名更换为"explorer.exe"，通过终结这个进程来代替重新启动的过程，避开数据还原的干扰；

2.调出"开始"菜单，按住"Shift"键不放，选择"重新启动"。

三、分析及防范

首先我们来分析前面的方法能够成功的原因，也就是目前管理软件在应用方面的漏洞。

第一个漏洞，也是最大的漏洞，就是网吧的操作系统普遍采用了默认管理员帐号登录的方式，这使得任何一个坐在计算机前的人都是本机管理员，从而可以随意调用组策略编辑器（gpedit.msc）。而管理软件的作者不知道是由于疏忽，还是不了解Windows 2000/XP的新特点，也没有对这类核心管理控制单元进行限制。由于管理员具有运行管理脚本的权限，我们才得以使用一个小小的脚本将管理软件的进程"kill"掉。

只要把默认的系统登录帐号由管理员帐号更改为一个普通的用户帐号。假设我们在计算机中建立了一个普通的用户帐号ABC，密码为123，那么我们首先要以管理员身份登录系统，然后运行"regedit"来打开注册表编辑器，找到"HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon"（图14），然后在右边的窗格中新建以下3个"字串值"型注册表键：

1.键名：DefaultUserName　键值：ABC

2.键名：DefaultPassword　键值：123

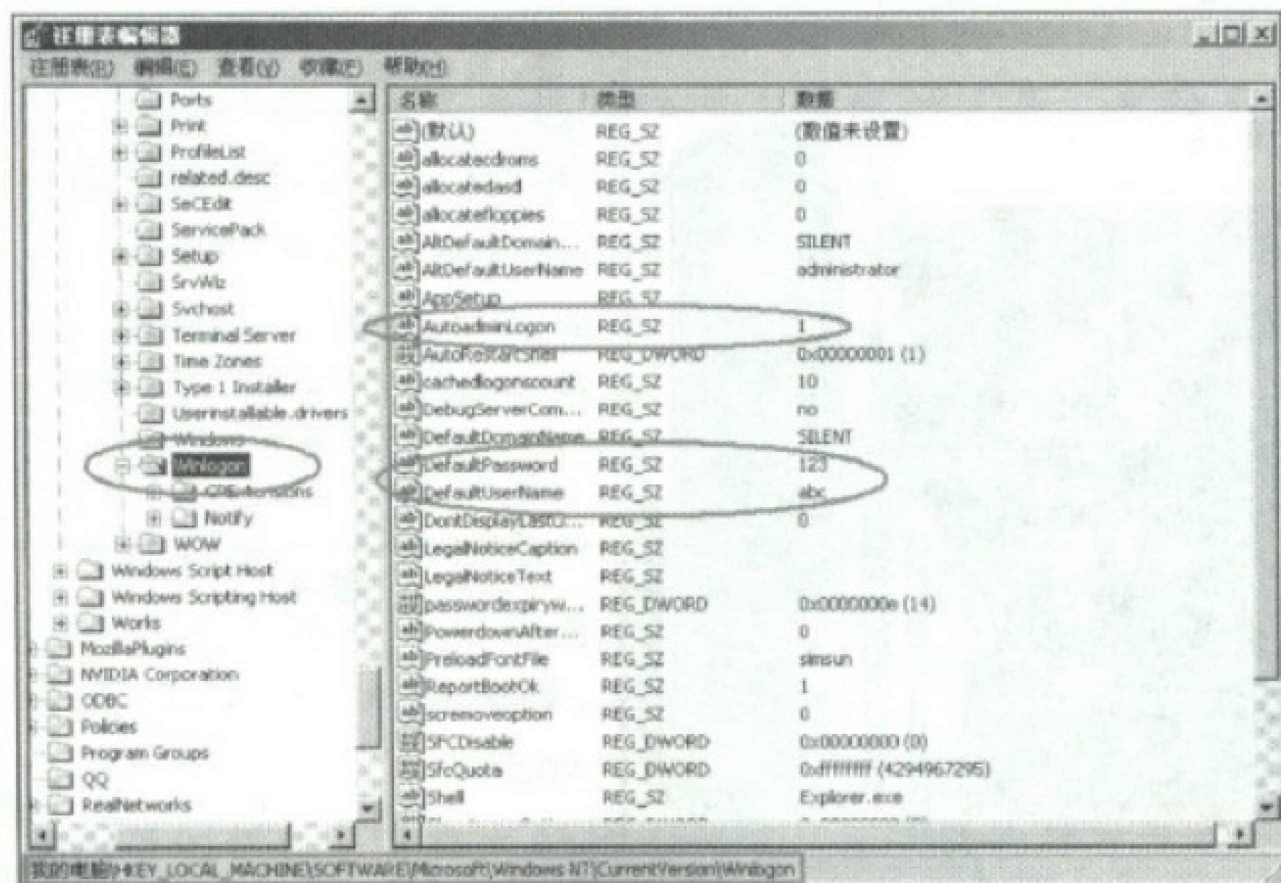


图14

3.键名：AutoadminLogon　键值：1

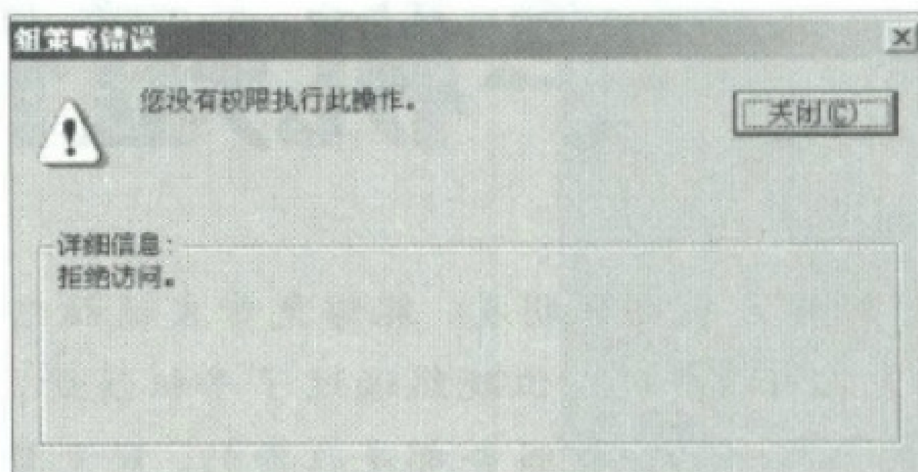


图15

重新启动计算机后将以帐号ABC自动登录系统，ABC是普通用户帐号，是没有权限运行组策略编辑器的（图15）。

第二个漏洞，就是管理软件的运行方式，仅仅是作为一个普通的应用程序程序被加载到系统中。由于管理软件在用户登录之后运行，系统会认为管理软件是由当前登录用户启动，因此当前登录用户有权利结束这个软件的相关进程。只要将管理软件作为系统服务，让其在用户登录前就被加载，就可以了。具体操作可参考《大众软件》2004年第16期中《不是补丁的微软布丁》一文的相关内容，这里不再赘述。

四、后记

笔者曾经做过网吧的管理员，也替网吧部署过管理系统，现在则常常和朋友一起去网吧娱乐。总结个人经验，我认为之所以会产生这样的矛盾，问题在于管理软件的发展总是以管理者为第一考虑，以方便管理者，让管理者放心、省心为目标。但网吧属于服务行业，而服务行业最重要的就是顾客需求和感受。忽视了消费者，必然导致管理者和消费者的对立。管理者需要的是对系统稳定性和网络稳定性的保障，以及准确的计费系统。消费者需要的是可以玩到最新的游戏，听到最新的歌曲，看到自己喜爱的影片以及高速畅通的网络服务。其实二者之间并没有根本矛盾。

不少网吧管理员谈到下载限制，主要是担心个别消费者下载一些恶意软件来破坏网吧的服务器和计费系统。问题的根源还是由于网吧没有充分利用操作系统的功能，以及使用对等网所造成的。其实只要保证消费者不能使用管理员帐号登录，那么很多恶意软件即使被下载，也无法运行而破坏系统，完全可以还消费者更多的自由和权力。而利用域模式摒弃对等网，更可以避免许多对网络和服务器的攻击破坏。在此基础上，辅以网吧管理软件的虚拟桌面和计费功能，方便了消费者也满足了管理者，实现了某种程度的"双赢"。如果再加上NTFS文件系统的全面应用，更可免去数据被恶意删除的担忧（目前许多网吧由于更新需要，并未对游戏、应用程序的安装分区采取数据还原保护）。P

手机短信免费发

■安徽 lhl

编者按： 对于经常发短信的朋友，能够免费发送短信是他们梦寐以求的。在以下介绍的站点都需要手机注册，经过笔者验证都是当前不收费的，但既然通过了手机注册，所以不知道今后是否收费，所以在用手机注册时还请三思。

目前大多数网站提供的短信服务都是收费的，能免费发手机短信的网站已经越来越少。当然，这并不是说没有免费午餐了，只要你多留心，还是会发现一些免费小吃。笔者最近收集了一些免费发手机短信的网站，希望能给大家带来方便。

一、灵犀短信精灵

http://www.sms107.com

该网站目前每天前5条短信完全免费，以后每条0.1元，适合长期向手机发短信的朋友使用（图1）。该站短信服务同时支持移动和联通，在网页上向手机发送短信，服务器非常稳定，发送成功率高，可直接回复到手机，而且建立通讯录也特简单。

缺点： 需要手机注册。

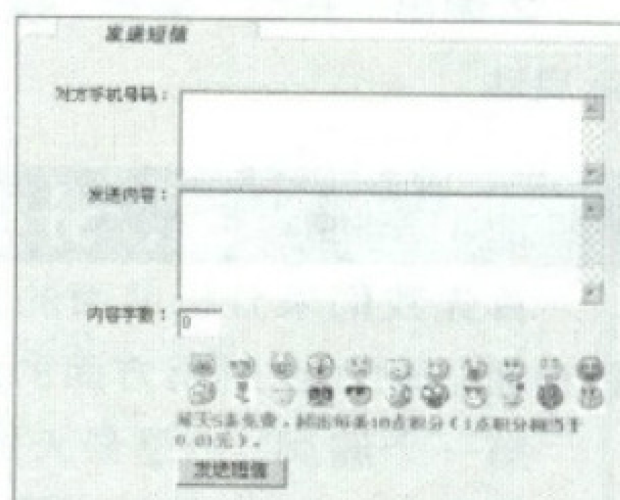


图1

灵犀短信精灵之MSN机器人

下载地址：http://www.sms107.com

如今灵犀短信首次在国内推出了一些MSN短信机器人账号（图2），它们的账号类似邮件地址，目前可供新用户使用的机器人账号为smsbot300@sms107.com到smsbot350@sms107.com，只要你在MSN Messenger中把上述范围内某个MSN机器人账号添加到联系人中，即可与这个机器人聊天，让MSN Messenger实现手机短信收发功能。

使用前需要注册，打开与短信机器人的聊天对话框，直接输入“PIN”命令，然后按要求输入你的手机号码。稍等片刻后，将你手机中收到的验证密码输入对话框，回复机器人即可完成手机注册。如果你想取消MSN账号和手机号码的关联，只要发送短信MSN0000到5107（移动用户）或9107（联通用户）即可。

利用MSN机器人帐号，MSN Messenger目前可以每天免费发送5条短信，每发送一条短信可以积累积分，超出5条按每条0.1元收费，不收包月费，只在使用时收费，不使用就不会发生任何费用。

你只需要在MSN对话框中按照“手机号码#短信内容”的格式输入，即可发送短信。其实命令可以输入“Help”进行查询（图3）。

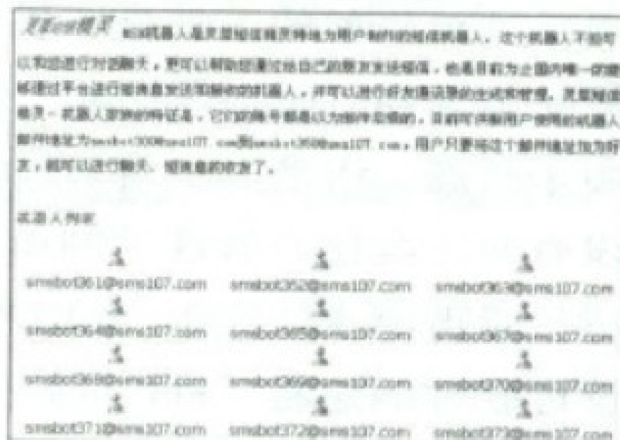


图2

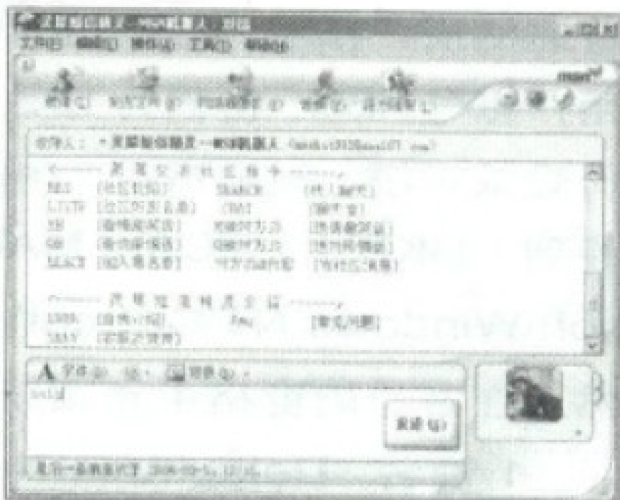


图3

二、飞网传信

http://www.3322.com.cn/

该站提供免费短信发送服务，移动及联通用户都可以注册，服务器工作稳定，发送成功率高。登录后你只要在网站的“自写短信”栏填上对方手机号、短信内容，按“立即发送”即可（图4）。新会员可发50条免费短信，老会员要用飞网论坛的积分换取免费短信。

缺点： 需要手机注册，但对方收到短信后，无法回复到该站。

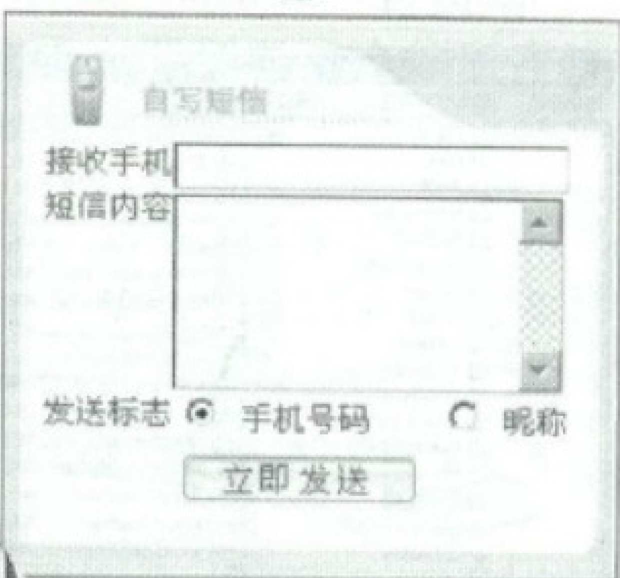
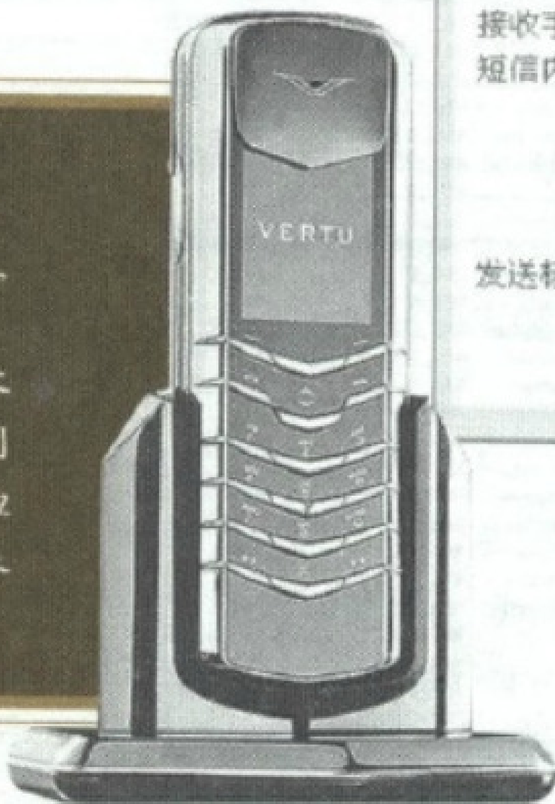


图4

手机小贴士

如果有一款看似重如砖头、甚至无法拍照的手机索价在十几万之巨，那这款手机的机身上一定有Vertu标识。

Vertu品牌的手机由手工打造，机面显示屏采用超高硬度的蓝宝石水晶，内部结构则以钛金属为主材料，每颗按钮下的接触点都用红宝石制作，超高的耐用性彰显出超凡地位。不可多得的是全机内外由晶片到按钮都由人手镶嵌而成，外壳上装饰的黄金、白金等更使其充满超级富豪的味道，难怪亚洲各地的富人爱不释手。



手机爱情谜语

H.O.L.L.A.N.D——Hope Our Love Lasts And Never Dies
荷兰——希望我们的爱情恒永不灭。
L.I.B.Y.A——Love Is Beautiful, You Also
利比亚——爱是美丽的，你也一样。
F.R.A.N.C.E——Friend-ships Remain And Never Can End
法国——友谊永存，即使海枯石烂。
M.A.N.I.L.A——May All Nights Inspire Love Always
马尼拉——但愿爱情夜夜相伴
N.E.P.A.L——Never Ever Part As Lovers
尼泊尔——恋人永不分离。

手机电池

目前，手机电池分为3类：镍镉电池、镍金属氢电池和锂离子电池。镍镉电池由两个极板组成，一个是用镍做的，另一个是镉做的，这两种金属在电池中发生可逆反应，因此电池可以重新充电。在镍氢电池普及之前，镍镉电池一直是充电电池的首选，它价格相对低廉，制造生产很普遍。但其致命缺陷是原材料中含有毒的镉，对环境和人体有潜在的危害，且具有明显的记忆效应，因此镍镉电池正面临着被淘汰的境地。

与镍镉电池相比，镍氢电池的单位容量比镍镉电池要大，它的电量储备比镍镉电池多30%～50%以上，但其电量流失率为每天1%～3%。

市面上充斥的很多廉价充电器会对这两类电池造成损伤，鉴别的方法很简单，它延长了充电时间，比如将5小时延长到8小时。

随着电池研制技术的不断发展，锂电池诞生了。目前市场上已经推出的有锂聚合物电池、锂离子电池和锂金属电池3种，其中锂金属电池是最好的，它采用了一种起失效保护作用的自猝火电化学系统和特殊结构，因此具有极好的安全性，几乎不受内外部短路、过充放电、过热、挤压等环境的影响。

小心来电显示

美国一家公司最近推出了可让发话者选择来电显示内容的技术，使用后你的电话或手机上将显示不同的号码，甚至是几个字，这使得你的来电显示功能可能不再值得信任。

不少人担心这种替换姓名和号码等一般来电显示识别信息的技术落入不法之徒手中而被滥用，但该公司宣称，目前这种技术的销售对象仅限于有执照的私家侦探和讨债公司。这项服务的收费为每月20美元，外加国际通话费。

无限乾坤

开发公司：北京道隆科技有限公司
游戏类型：手机网络游戏
游戏特点：基于手机Java平台可随时下载、支持多机型
下载地址：wap.wxqk.com
收费标准：包月，资费未定（目前免费公测中）
游戏简介：这是一款由中国人自己开发且拥有完全自主知识产权的网络游戏，整个游戏拥有上千张地图，且完全按照中国真实历史资料建造，具有高度的真实性。游戏中玩家可完全自由地加入自己喜欢的门派，选择自己喜爱的职业，完全不会受故事情节的限制。除庞大的任务系统外，练级选择也呈现多样化，很好地做到了娱乐第一、休闲至上。



最新趣味短信集锦

唐僧赶走悟空之后又遇到妖怪，他只好念紧箍咒呼唤悟空回来救命，不久空中传来观音的声音："对不起，您呼叫的用户不在服务区，请稍后再试！"

河北 螃蟹推荐

黑猩猩不小心踩到了长臂猿拉的便便，长臂猿温柔细心地帮其擦洗干净后它们相爱了。别人问起它们是怎么走到一起的？黑猩猩感慨地说："猿粪！都是猿粪啊！"

北京 野花推荐

两个醉汉驾着汽车在高速路上狂奔，突然甲叫道："小心点，前面是急转弯！"乙大惊："什么，不是你在开车吗？"

陕西 魔手推荐

四岁的男孩亲了三岁的女孩一口，女孩对男孩说："你亲了我可要对我负责啊。"男孩成熟地拍了拍女孩的肩膀，笑着说："你放心，我们又不是一两岁的小孩子了！"

重庆 政委推荐

两只小鸟正在树梢上聊天，突然发现一个猎人正瞄准它们，其中一只赶紧说道："你保护现场，我去叫警察！"

广东 Mozat推荐

大学上课时，有一天教授突然停下来语重心长地对大家说："如果坐在中间谈天的同学，能像坐在后面玩牌的同学那么安静的话，那么在前面睡觉的同学就不会受到干扰了。"

上海 东东推荐

一哥们在大学里学光学，平时狂迷金庸小说，毕业前和导师商讨论文题目时，他灵机一动："论六脉神剑的光学原理！"

黑龙江 A·J推荐

插图 宋洋

编者按： 本次要说的还是投稿规范问题，由于大多数作者使用的是免费邮箱，有时会出现“丢信”或“弹信”的问题。小编我在给作者回复稿件已采用或进一步询问作者的相关信息时，如果遇到这种问题就没有办法了，所以作者在发E-mail投稿时，最好可给出多个信箱地址。当确认稿件已经发表，而又较长时间没有收到稿费时，可发E-mail到Say@popsoft.com.cn查询，查询时请给出自己的详细信息，还有已刊用稿件的名称和刊用的期数。

应用心得

本期推荐文章

■《U盘自运行，我要随心所欲》

U盘的使用越来越普遍，对于U盘使用技巧的探索也要进一步深入。

■《利用UltraEdit辨别无扩展名文件》

文中提到的办法并不能准确的判断所有无扩展名文件，但思路还是值得借鉴。

U盘自运行，我要随心所欲

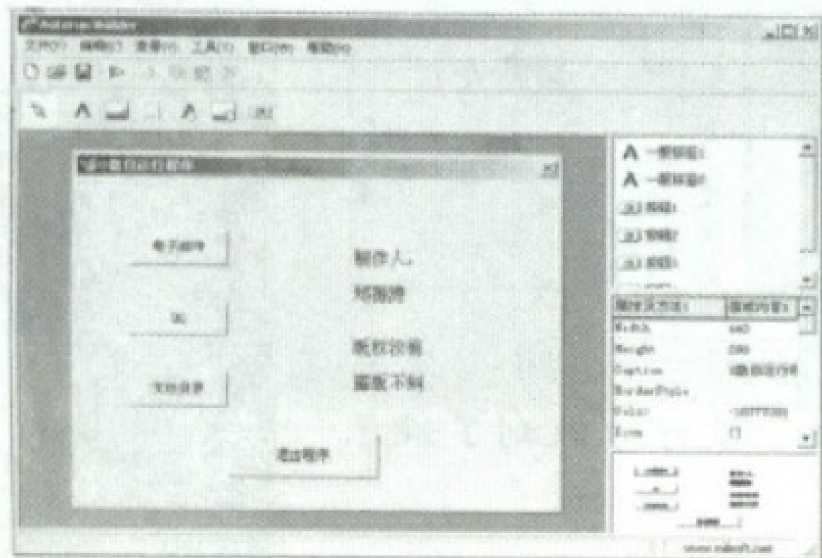
■山东 ZT

最近，笔者的一位朋友购买了某品牌的U盘，这款U盘支持“随身邮”，只要插上电脑，U盘上内置的电子邮件客户端软件就会自动运行。可是笔者这位朋友不但想要“随身邮”，而且还想要“随身Q”，这时问题就出现了：首先U盘自运行程序一般一次只能启动一个程序，因此你只能在“随身邮”和“随身Q”之间选择一个；其次就是有时他不需要处理电子邮件，只想用U盘上自行安装的QQ，但每次插上U盘，“随身邮”都会自作多情地跳出来，他不得不手工关掉“随身邮”，再重新启动QQ。他想，能否改进一下U盘的自运行功能，例如插上U盘后，不再直接执行“随身邮”或“随身Q”，而是出现一个选择界面，让你手工选择进入哪项功能，那岂不是两全其美。

听了朋友的叙述，笔者想，制作一个自运行程序，实现朋友所说的“选择界面”其实非常简单。网上有很多现成工具可用，但那些工具只针对光驱而言，对U盘是否有效还真有点说不准，还是先试试再说吧。笔者用的自运行程序制作工具是Autorun Builder，下载地址是http://www.milsoft.net/soft/AutorunBuilder_Std_12.exe，体积只有1612kB。

运行时，首先会出现“Autorun Wizard”制作向导，该向导可帮你制作出非常专业的自运行程序，不过U盘空间有限，自运行程序当然是越简单越好，因此建议点击“Cancel”将其关闭，然后单击工具栏上的“新建”按钮，这时会弹出“New”对话框，现在我们需要选择一个制作模板，双击“Blank”（空白），就可得到一个完全空白的窗口界面了。

制作完成的界面**如图1**所示。为了方便朋友使用，笔者还在界面上增加了一个“文档目录”按钮，单击它可直接打开U盘上专门用来存放文档的文件夹。那么这个界面如何得到呢？其实非常简单，按以下两步操作即可。


图1

第一步，定义窗口标题和图标

默认的窗口标题为“Autorun”，图标则为Autorun Builder的程序图标，毫无个性可言。既然是自制程序，当然有必要改一改。在窗体空白处单击鼠标，然后在右边的“属性及方法”中找到“Caption”属性，把它的“值或内容”修改为任何文字，例如“U盘自运行程序”等；在“Caption”下方还有个“Icon”属性，单击它右边的“[]”，再点击出现的“…”按钮，会弹出“Picture Editor”对话框，单击“…”按钮选择ICO图标文件，再单击“Select”即可导入图标。

第二步，添加按钮

单击工具栏上的“OK”，再在窗体上按住鼠标左键拖动即可画出一个按钮，首先需要修改按钮的“Caption”属性：如果这个按钮是用来启动邮件客户端软件的，就把“Caption”属性修改成“电子邮件”，“QQ”等按钮也完全同理。

每个按钮都具有“OnClick”属性，它可定义点击该按钮时执行的操作。单击“OnClick”右边的“[]”，再点击出现的“…”按钮，会弹出“Event editor”对话框，**如图2**。如果该按钮是用来执行程序的，就选择“Run Program”，然后在右边的“Program File”中输入所执行程序的相对路径（即不包含盘符的路径）；如果该按钮是用来打开文件夹的，就在“Program Directory”中输入文件夹的相对路径；如果该按钮的功能是退出Autorun程序，那么只要选择“Exit Autorun”就可以了。

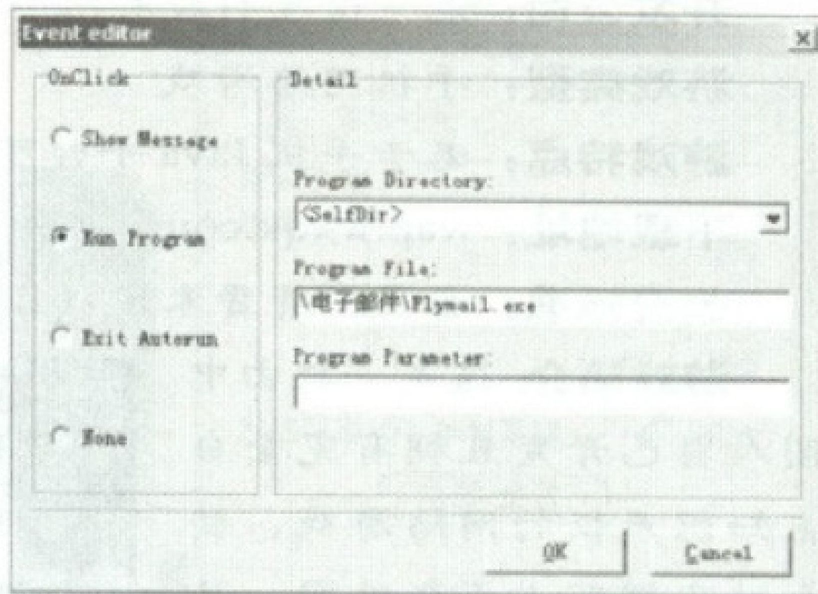


图2

按照笔者的说明，相信大家应该很容易地添加上各种按钮。窗体上的文字可通过点击“A”按钮添加，我们只要修改文字标签的“Caption”属性就可自定义显示文本了。最后按F9键，就会弹出“Make Autorun”对话框（**如图3**），单击“…”选择U盘的根目录，单击“Make”即可生成自运行程序。

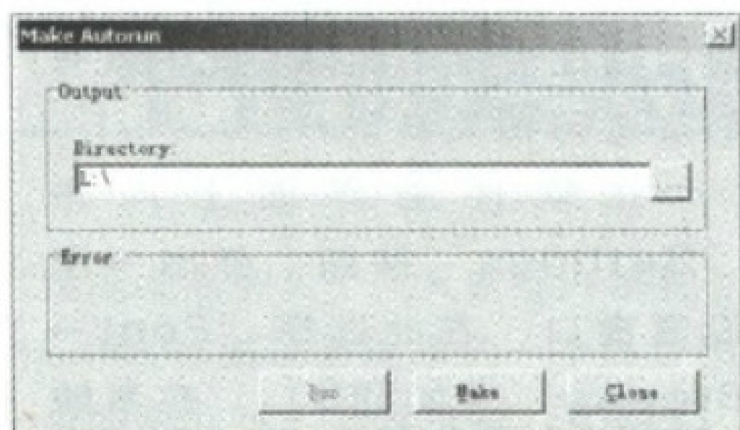


图3

重新插拔一下U盘，呵呵，刚才制作的自运行界面出现了，只要点击相应按钮就可随意启动“随身邮”或“随身Q”，比“原版”的“随身X”方便得多，朋友自然大呼满意。

回到家，笔者拿出自己的杂牌U盘，想在自己的电脑上体验一下自运行的乐趣，可是却发现除了能显示自定义图标外，U盘上的自运行程序就是没有动静，估计是品牌U盘拥有比较独特的驱动程序所致。难道杂牌U盘就不能自运行？非也，笔者在华军软件园找到一个叫AutoFlash的小工具（http://ruyi.onlinedown.net/soft/26336.htm），它支持任何版本的Windows操作系统，安装后可让我们的杂牌U盘也能支持自运行。当然这需要U盘中有Autorun程序，电脑中有AutoFlash程序。

将WinXP中图片收藏幻灯片移植到Win2000/2003中

■辽宁 QS



图1

在Windows XP中有一个非常实用的小程序——图片收藏幻灯片，利用该程序可十分方便地制作个性化的屏幕保护程序，用户需要做的仅仅是将用于屏保的图片放入到收藏夹中。该功能深受用户的喜爱，许多朋友特别是年轻的朋友总是利用该程序将自己或家人或爱人的照片做成屏保，十分新颖、简单、实用。但在Windows 2000/2003中却没有提供该程序，这不能不令许多喜欢该程序的朋友遗憾，那么，我们能不能将Windows XP中的图片收藏幻灯片程序移植到Windows 2000/2003中呢？今天就让我们发扬DIYer敢想敢干、勇于动手、勤于实践的精神，将图片收藏幻灯片程序移植到Windows 2000/2003中。

第1步：找一台安装有Windows XP操作系统的计算机。启动计算机，进入到桌面。打开资源管理器，定位到“X:\WINDOWS\system32”目录下。注意：其中X是安装操作系统所在分区的盘符，下同。

第2步：在“X:\WINDOWS\system32”目录下找到“ssmypics.scr”（大小42kB），在“X:\WINDOWS\WinSxS\x86_Microsoft.Windows.GdiPlus_6595b64144ccf1df_1.0.0.0_x-ww_8d353f13”目录下找到“Gdiplus.dll”（大小1.62MB），将这两个文件拷贝到U盘等可移动存储载体上备用。

第3步：到安装有Windows 2000/2003的计算机中，启动系统进入到桌面，打开资源管理器，定位到“X:\WINNT\ServicePackFiles\i386”目录下，将可移到存储载体中的“ssmypics.scr”和“Gdiplus.dll”拷贝到此目录下。

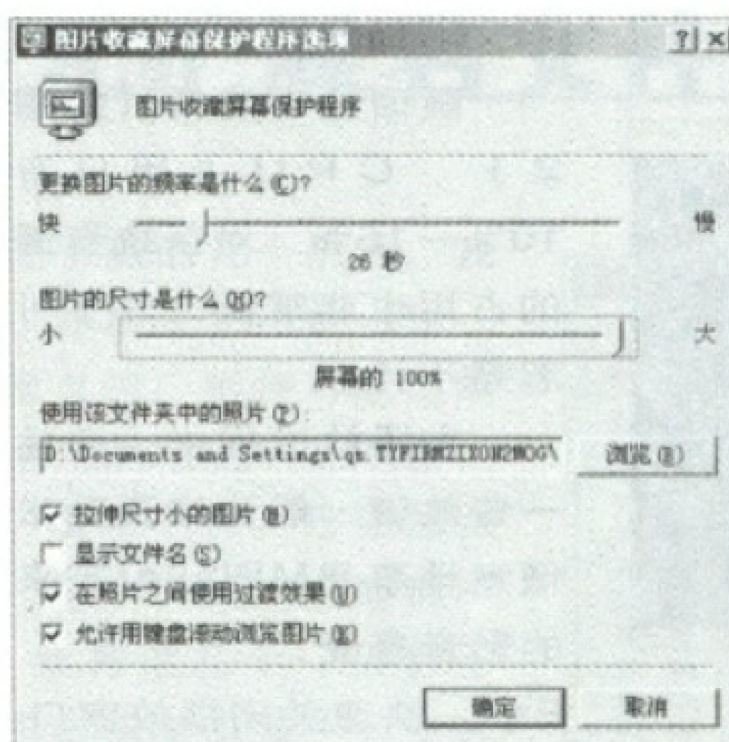


图2

第4步：在“ssmypics.scr”文件上点击右键，在弹出的右键菜单中选择“安装”，**如图1**所示，就这么简单，我们很轻松地就将Windows XP中图片收藏幻灯片移植到Windows 2000/2003中了。不信？一起来看看效果。

回到Windows 2000/2003桌面，在桌面上点右键，在弹出的右键菜单中选择“属性”，弹出属性窗口。接着点选“屏幕保护程序”选项卡，在“屏幕保护程序”下拉列表中就会多出一项“图片收藏幻灯片”，**如图2**所示，选中该项。然后点击“设置”按钮，弹出设置对话框，在这里你可设置屏幕保护程序的各种属性，如图片的尺寸、更换的频率、使用那一个文件夹中的图片做屏保等，**如图3**所示。好了，如果你喜欢图片收藏幻灯片程序，而使用的又是Windows 2000/20003操作系统，那就快快给自己移植一款图片收藏幻灯片吧！

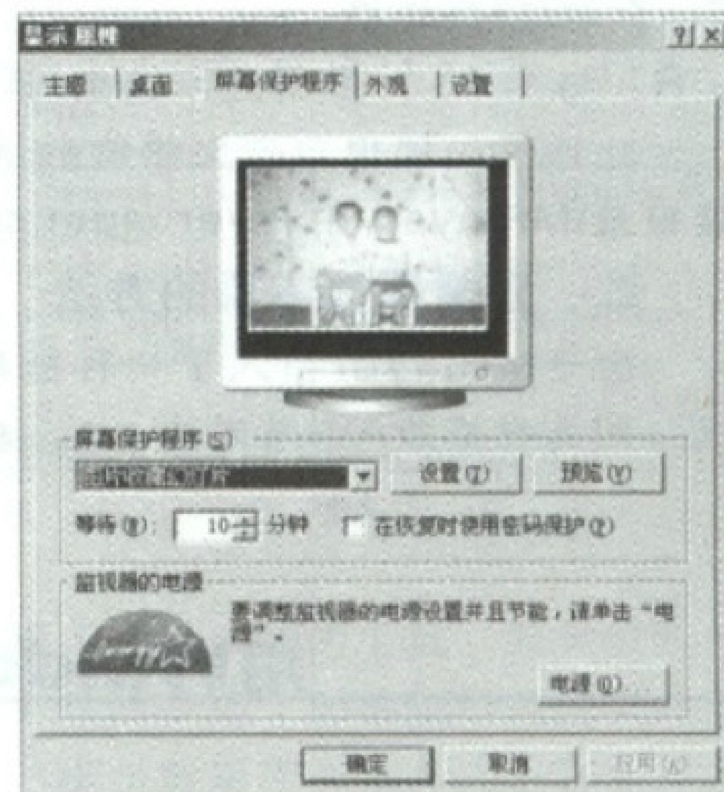


图3

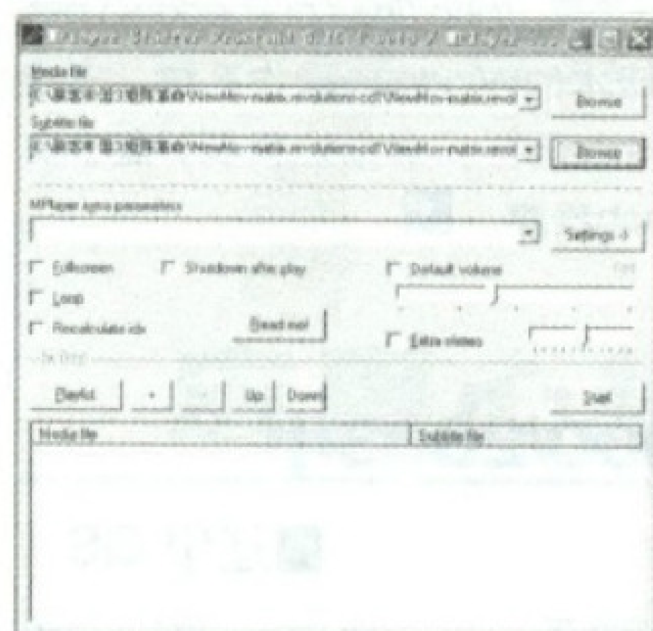
低配置也能看DVDRip

■福建 王新禧

DVDRip以其高清晰的画质、震撼人心的AC3音效受到了广大影音发烧友的热烈追捧，自问世以来就风靡互联网，几乎成了网络电影的首选格式。不过，有朋友可能会说了：DVDRip文件一个比一个块头大，如果机器的CPU是P4以下，那么放DivX、Xvid影片简直就像老牛拉破车一样，不但无法影音同步，还时不时地停顿，耗费的资源也极大，真是受不了啊！别急，现在笔者就推荐一款适合机器配置较低的朋友安装的DVDRip播放软件：MPlayer。

MPlayer原本是Linux下的媒体播放器，新近刚刚移植到Windows平台下。其下载地址为：http://deje.uw.hu/。它小巧易用、稳定便捷，界面虽十分简洁，功能却非常强大，支持如DivX、ASF、AVI等MPEG-4媒体格式，一点也不逊色于那些体积庞大的播放器软件。唯一可惜的是，目前它还没有一个像样的“外壳”。

一、视频播放与热键


图1

启动MPlayer，其前端程式界面**如图1**所示，简洁明了：这里的“Media file”是视频文件输入区，“Subtitle file”则为字幕文件输入区，分别单击两个区域右方的“Browse”按钮，即可调入相应的视频和字幕文件开始播放电影。


图2

画面绝对流畅（**如图2**），CPU占用只有10%～15%，对系统资源的占用也非常低，几乎可忽略不计！

在播放过程中，记住一些热键，能让你更轻松惬意地享受MPlayer带来的影音享受。

Esc：快速关闭播放窗口

Space：暂停播放

“←”与“→”：画面倒退与快进1分钟

“↑”与“↓”：增减音量

“+”与“-”：增减音量（微调）

J：字幕文件语种切换

F：全屏/窗口切换

“R”与“T”：字幕显示提前/延迟1秒

此外，如果想自定义热键的话，可用记事本打开“安装目录\MPlayer\mplayer\input.conf”文件，自行修改。

二、正常播放字幕的方法

由于MPlayer引入了一种被称为MPsub的新字幕格式，因此在播放AVI所带的.srt、.sub等常见字幕格式文件时，往往会显示乱码，此时就有必要进行相关设置。

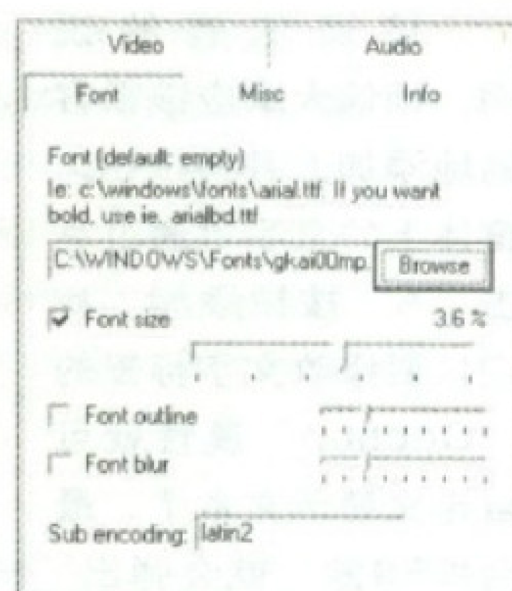


图3

在软件主界面上点击“Settings”按钮，弹出一个设置窗口，在此选择“Font→Browse”（**如图3**），在系统字体库中选择字体Simhei.ttf，确定后退回到播放窗口即可看到字幕已变成简体中文了。如果此方法无效，那么请先到相关网页下载Gbsn00lp.ttf和Gkai00mp.ttf这两个简体字库文件（可直接在Google中按文件名搜索），然后解压缩到C:\WINDOWS\Fonts文件夹，选择“Font→Browse”即可。

三、高级设置

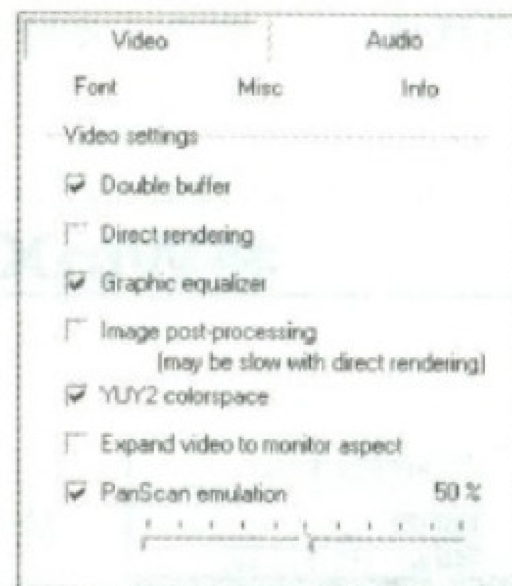


图4

为了让“老爷机”达到最佳的观看效果，我们有必要通过主界面上的“Setting”开启高级设置窗口，进行相关设置。

首先点击“Vidoe”标签卡，勾选“Double Buffer”（双倍缓冲）、“Graphic Equalation”（图像均衡）、“Panscan Emulation”（模拟预扫描）这3项。如果在某些系统下发生有声音无画面现象，此时也可在此勾选“YUY2 Colorspace”（**如图4**）！



图5

接着点击“Audio”标签卡，勾选“Normalize Volume”，再选中“Decode Dolby Surround/Prologic”，打开对Dolby解码的支持。由于目前的DVDRip几乎都有Dolby音效，因此该项一定要选取（**如图5**）。

以上设置完成后，返回主界面，点击“Start”按钮即可开始播放。其无跳帧功能非常实用，最适合于播放庞大的DVDRip电影。至此，在你的“老爷机”上也能流畅地欣赏到高清晰的电影了。

用Windows Media编码器实现电视卡共享

■四川 箭炉生

现在很多写字楼都能收看到有线电视，对于一家公司的用户，如何只在一台电脑上安装电视卡，而使局域网上其他电脑也能看电视呢？用Windows Media编码器（可到微软官方主页下载）就能实现。

下载并完成安装后，启动Windows Media编码器，在弹出的向导窗口中选择“广播实况事件”，进入“设备选项”对话框，选择音频、视频设备，点击“下一步”，在“广播方法”对话框中选择“自编码器拉传递”选项，接下来进行广播连接设置，点击“查找可用端口”按钮让系统自动分配端口，在接下来的“编码选项”窗口中，选择系统默认的设置即可。设置完成后Windows Media编码器就会出现电视播放的画面，然后点击上方工具栏中的“开始编码”便可开始向局域网内的用户进行视频广播了。

局域网内其他用户可执行Windows Media Player，在“文件”菜单中选择“打开URL”命令，再将“mms:// 主机的IP地址：1636”输入到地址栏，便可接收到主机上正在播放的电视节目了。

个性的E-mail签名，你有吗？

■陕西 jarckei



图1

论坛上泡得久了，大家也许都有了自己个性的签名。你的E-mail难道还是简单的一个地址吗？不想拥有一个个性一点的签名吗？就像这样（**如图1**），想要吗？如果想的话，Follow me！

在地址栏输入http://www.nhacks.com/gmail，回车。输入你的用户名，如YAHOO，单击Generate，你的签名就会在网页中生成。你可单击Here下载签名，也可直接复制链接中的URL，把它放在论坛里，到时大家都可看到你的个性签名了。（**如图2**）

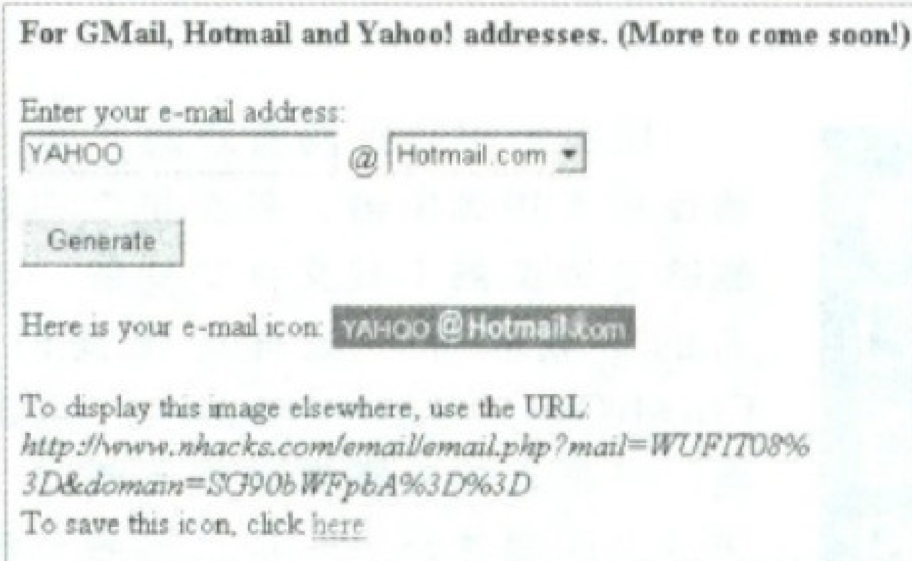


图2

到目前为止，该网站只提供了Yahoo、Hotmail、Gmail三种邮箱的签名，不过据介绍，不久后会加入更多的邮箱的签名。

利用UltraEdit辨别无扩展名文件

■安徽 岑丹



图1

某日，室友找我帮忙，说他打不开刚从邮箱下载的几个附件。我到他的电脑上一看，这几个文件都没有扩展名，系统显然不能识别，更别谈通过关联能打开它们了（**如图1**）。我室友说，附件可能是照片，于是我尝试添加.jpg扩展名（这是照片最常用的格式），双击，弹出警告窗口“图片文件错误”，看来不对。那该怎么办呢？文件类型那么多，难道要一个个去试？这显然不是解决问题的有效方法。于是，我将这几个“身份不明”的附件拷回我机器研究。在用右键单击其中一个文件后，“UltraEdit-32”（以下简称“UE”）的字样映入了眼帘（安装UE时会自动在右键菜单添加这个项目），不禁眼前一亮，心想：“没准用它打开能看出什么秘密！”（**如图2**）。

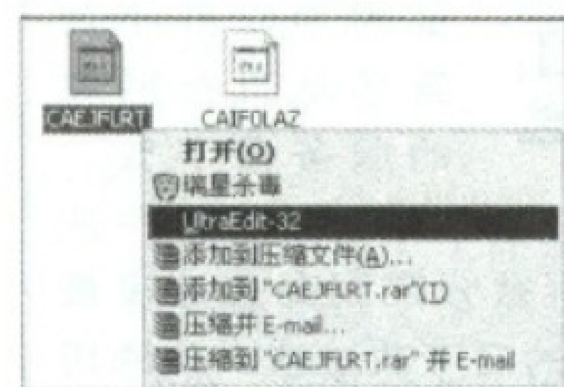


图2

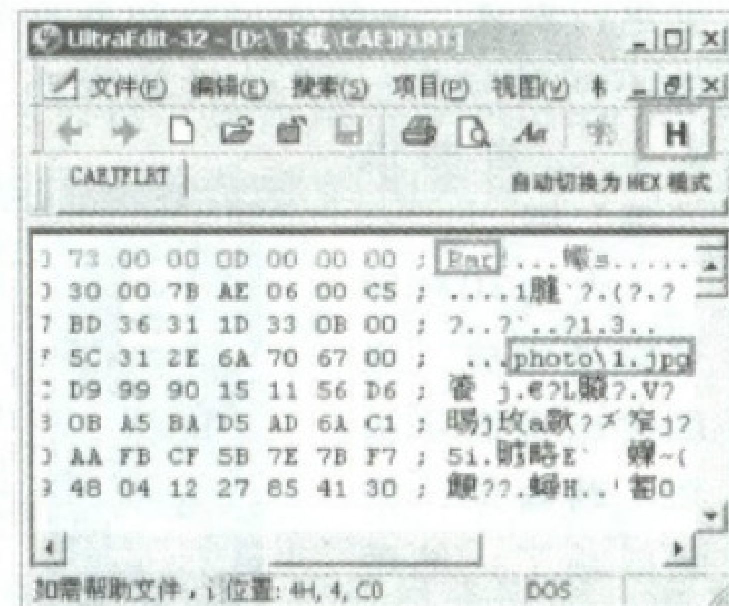


图3

结果让我喜出望外，从文件头部的信息能很快判断出来，它是一个RAR压缩包，其中还包含了一个文件夹（**如图3**）。于是关闭UE，给这个文件添加.rar扩展名，果然，用WinRAR顺利解压出里面的几幅照片。原以为另外一个没有扩展名的文件也是RAR压缩包，没有用UE确定就添了RAR扩展名，结果WinRAR报错，看来这和刚才那个不一样。于是，用UE打开这个文件探其究竟。一看，这个文件又现出了原形（**如图4**）。从它的内容上看，它包含了发件人和收件人的E-mail地址，收发信件的服务器等信息，应该是一个典型的E-mail文件。于是关闭UE后，为其添加了.eml扩展名，文件图标立刻变成了一个信封，双击后，在Outlook中清楚地看到这是一封E-mail，不知道什么原因，将其自身作为一个没有扩展名的附件发给了室友（**如图5**）。



图4

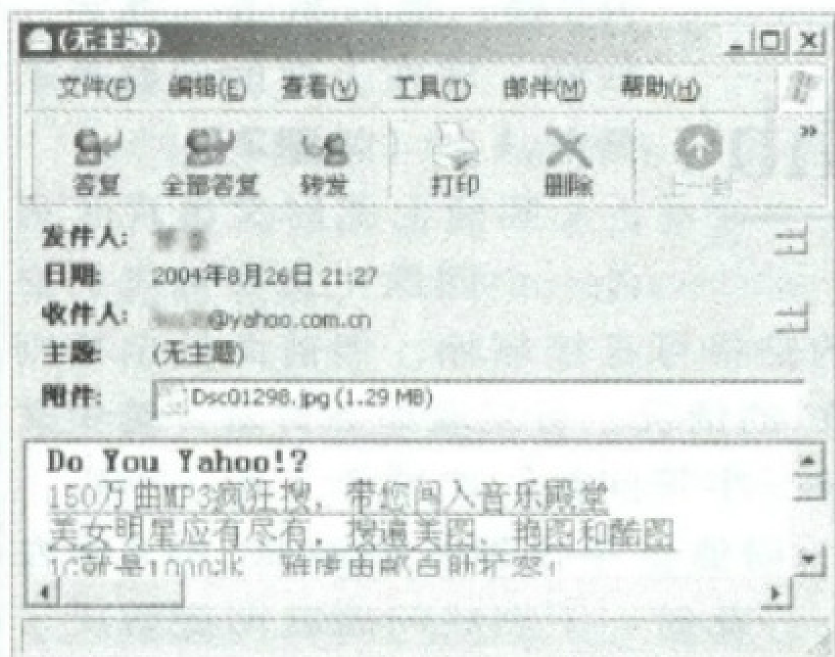


图5

原来都是把UE当成修改游戏存盘文件、程序源代码等的工具，其实它还有新用途——可通过UE查看文件头，从而判断文件的类型。如果要打开的文件本身是由纯字符组成的，那么即使没有扩展名，UE也能采用文本方式打开它（如上面的EML文件）。如果是类似RAR、JPG等非文本格式，UE会用“HEX编辑”方式打开，这样就可在右边的窗口栏阅读到和文件类型有关的“文件头”，然后只要添加相应的扩展名就可以了。

掌握了这种方法，还有一个好处。就是对于一些伪装成TXT文本和JPG图片等的不明程序，也可通过这个方法快速辨别其真面目。当然，这种方法也有一定的局限性，无法做到通过文件头的信息判断所有的文件类型，不过配合文件体积的大小进行判断，成功率就高很多，比如一个文件有几百MB，那不可能是文本或图形文件，可能是视频文件或虚拟光盘文件等，如果一个文件有几MB，最先想到的可能就是MP3了……这些大家在实际操作中总结吧。

奇门遁甲

网吧顺利下载新选择——DuDu加速器

■江西 李齐新

现在的网吧上网管理越来越先进了，有的开始使用专用浏览器，甚至是专用管理系统，完全删除了浏览器下载文件的功能，也屏蔽了一些著名的下载软件，这样即使我们想办法弄到了FlashGet、Nettransport、迅雷也同样无济于事，可是真是有需要必须下载时，也得有办法解决这个问题才行。一次，笔者无意中发现了一个简单的解决方法，而且下载飞快，这就是利用DuDu加速器这款软件。

首先打开DuDuDog的安装页面：http://ddd.dudu.com/setup.html，打开后直接显示的是在线安装的用户协议页面，因为网吧限制了下载，所以不能直接选择下载安装，看清楚用户协议后点“接受”，将会转到安装的页面。DuDu采用国际公认的安全且通行的ActiveX插件方式进行安装，一般来说网吧是不会屏蔽这个的。根据网速的不同等待5～40秒后就弹出一个安全提示框（**如图1**），当然选“是”啦。


图1

大约30秒即可安装完成，之后会出现提示页面，恭喜你，安装成功了！然后我们关掉当前所有的浏览器，再重新打开浏览任何网页，在任意链接上点右键看看，哈哈，是不是多了一项“用DuDu加速器下载”（**如图2**）？

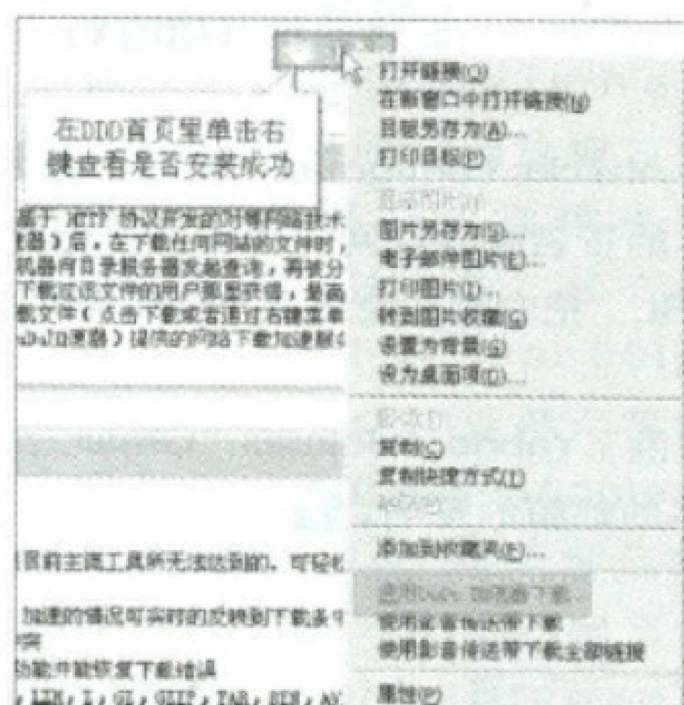
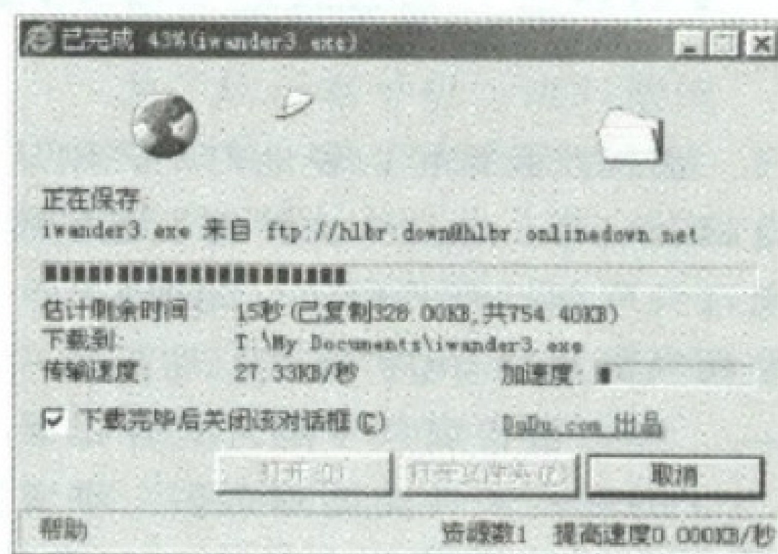


图2

大家看到下载的进度图和IE的下载很像（**如图3**），不过速度有明显的提高。将你要下载的文件放在可直接打开的文件夹（一般网吧应该都有的）。笔者在实际使用中发现下载速度一点也不比其它下载软件慢，而且下载常用软件（如QQ2004、UC）非常快，这是因为它并不是直接从目标网站的服务器下载，而是通过用户的机器向目录服务器发起查询，再被分配到那些速度最快、距离最近，甚至是本网段内的已下载过该文件的用户那里获得，最高速度有的可能超过4MB！不信的话可到产品页面http://ddd.dudu.com/predominance.html去看看。

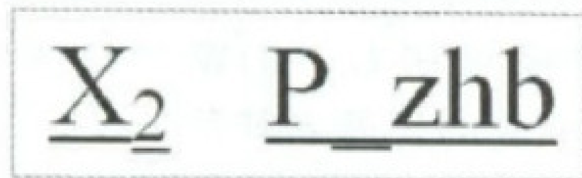

图3

试办公备

巧妙解决Word中的下划线问题

■天津 庞章彬

不知你注意到没有，在Word中给文字添加下划线之后，再对其中部分文字设置下标格式，此时正常文字和下标文字的下划线没有对齐；当给下划线字符（即减号上面的字符_）添加下划线时，二者的上下位置相反或重合（**如图1**）。利用字符间距就可很好地解决这个问题。


图1

首先单击格式工具栏上的“下划线”按钮，为待输入的字符设置下划线，然后输入一个空格，再输入文字，文字的尾部添加一个空格（即文字首尾各有一空格）。选中文字（特别注意不要选中文字首尾的空格），单击菜单“格式→字体”，选择“字符间距”选项卡，在“位置”后选择“提升”，适当改变后面“磅值”中的数值，默认提升3磅，最后单击“确定”按钮。现在上面的问题是不是解决了（**如图2**）？


图2


图3

实际上此时又出现了另外一个问题：文字首尾的空格如何除去？尾部的空格可直接删除，但前面的空格则不能，否则又出现图1的情况。可采取如下方法：选中文字前面的空格，打开“字符间距”选项卡，在“间距”后选择“紧缩”，“磅值”中设置适当数值（10磅左右），单击“确定”。此时，下划线问题就彻底解决了（**如图3**）。

XP也能启动到纯DOS下

■四川 李学昌

安装了Windows 2000/XP或更高版本后，要想启动到纯DOS模式下，一般只能借助软盘、U盘、光盘等。不过笔者在网上搜到一款能修改Windows 2000/XP启动菜单的工具软件（下载地址为http://gd.pcdog.com/down/argzs2.exe），有了它，启动时就能进入纯DOS模式了。好东东不敢独自享用，特共享出来。

安装后，如果你有兴趣的话，可查看一下系统中的Boot.ini（默认位置是C:\）文件，已改成以下内容：

[boot loader]

timeout=6

default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(2)\WINDOWS

[operating systems]

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(2)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional" /fastdetect /NoExecute=OptIn

C:\WINDOWS\arboot\dos\ar.BIN="矮人工作室纯DOS模式"

C:\WINDOWS\arboot\di\dos.BIN="矮人工作室备份恢复"

这样的改动有什么作用呢？

启动时生成启动菜单，且在原有启动菜单的基础上增加两项：

其一是“矮人工作室纯DOS模式”；

其二是“矮人工作室备份恢复”。

当然，默认的启动选项是原来的Windows 2000/XP，默认等待的时间是6秒。也就是说，如果出现启动菜单时，你不作任何选择，6秒后电脑会自启动到Windows 2000或XP下；如果要启动到纯DOS模式下，可用键盘上的光标移动键选择前面提到的新增的两项。

1.矮人工作室纯DOS模式

选择这项后，会出现下一级选项菜单，共有5个选项：

①Mini启动，最小化启动。可进行分区管理，如格式化等，速度特快。

②加载光驱的Mini启动。

③加载缓存的启动，支持光驱。

④加载缓存的启动，支持鼠标，能查看NTFS分区中的内容。

⑤同上，另加中文支持，还有纯DOS下的汉化程序和中文输入法。

无论选择哪一项，都有作者精心选择的常用DOS命令可用，包括分区管理、硬盘修复等。如果选择了最后一项，还能启动CCDOS和纯DOS下的汉化程序：

按Ctrl+F1、Ctrl+F3、Ctrl+F4、Ctrl+F6可切换各种中文输入法、英文输入法。

按Ctrl+F5再选择数字键1可彻底退出CCDOS和汉化程序。退出后输入命令hh可重新加载。

按Ctrl+~可在全屏汉化、智能汉化、不汉化3种模式间自由切换。

别小看这一小小的程序，汉化效果很不错，与东方快车完全一样。据笔者观察，它调用的可能就是东方快车2000的DOS汉化模块。

2.“矮人工作室备份恢复”

它采用的是汉化PQDI 4.0版本，比大名鼎鼎的Ghost使用还要方便一些，属纯“傻瓜”式工具，PQDI的向导模式让你一看就会用。更重要的是，软件作者通过修改，还能体贴地为你在备份之前，删除WinXP与2000的页面文件和休眠文件（两文件最小大约500MB，具体有多大与你物理内存大小有关，默认为物理内存的2.5倍），使你作的备份既小执行起来又快。

注意事项：如果在启动时选择了上文提到的两个启动菜单选项，你的分区盘符会发生一些变化，主要表现在以下两个方面：

①A盘为一个映像文件，其下有很多实用的DOS命令。

②硬盘的分区排列规则将视情况发生一些变化：举例来说吧，如果你的硬盘中有FAT32分区也有NTFS分区，排在前面的是FAT32分区，从C开始向后排列；接着是由内存模拟而来的虚拟盘（其作用与Windows 98启动软盘差不多，主要用于存放有用的相关命令），光驱；最后才是NTFS格式分区。我想，只有懂一些DOS命令的朋友才会对这款软件产生兴趣，先试着输入盘符跳转到各分区再Dir就什么都明白了。

3.使用技巧

估计软件作者是为了照顾不太熟悉DOS的朋友，使用的备份工具是PQDI 4.0汉化版，由于版本限制，它对NTFS分区的支持不很理想，主要表现在不能写NTFS分区，也就是说，只能将系统分区（可为NTFS）备份到FAT32分区中。要使用它的前提条件是：你的电脑里除了系统盘外，还得有个FAT32的分区。否则，备份不会成功，但这并不影响“矮人工作室纯DOS模式”的正常使用。

事实上，很多朋友的电脑时都只有NTFS分区了，怎样突破这一限制呢？

软件安装后，它会在C:\WINDOWS\arboot\di（arboot有隐藏属性）目录下生成一个名为DOS.IMG的文件，它实际上是一个软盘映像文件，执行PQDI所需的文件全部都在其中，只要用高版本的PQDI将其替换就行了。

①用UltraISO打开C:\WINDOWS\arboot\di下的DOS.IMG文件，将其全部提取到硬盘的任一新建目录下。

②进到提取后的文件夹下，删除主文件名是PQDI的所有文件（共有5个）。

③将PQDI 5.0下的文件拷贝进来。

PQDI 5.0（英文版）下载地址：

http://www.31390.com/teacher/down_courseware.jsp?TC_id=9204&preview=0

④用UltraISO将替换后的文件制成IMG文件，文件名必须是DOS.IMG，再用它替换C:\WINDOWS\arboot\di下的原文件就行了。

用户账户，还可这样管理

■福建 Before

Windows XP的界面“改革”已融合到各种各样的控制选项中，本文中要讲的用户账户管理也不例外。这种向导式的窗口虽然使用简单，但缺点也非常明显：不够直观，而且功能上已严重“缩水”了。XP默认的向导式的用户账户窗口已不再提供修改Administrator的账户名称等（域用户例外）。不过别灰心，微软也留了一手，我们可用旧版的标准窗口进行管理用户账户。

点击桌面上的“开始”按钮，在弹出的开始菜单中选择“运行”命令，接着在执行窗口的文本输入框中输入“control userpasswords2”（大小写等效），回车后弹出**如图1**所示的“用户账户”程序窗口。

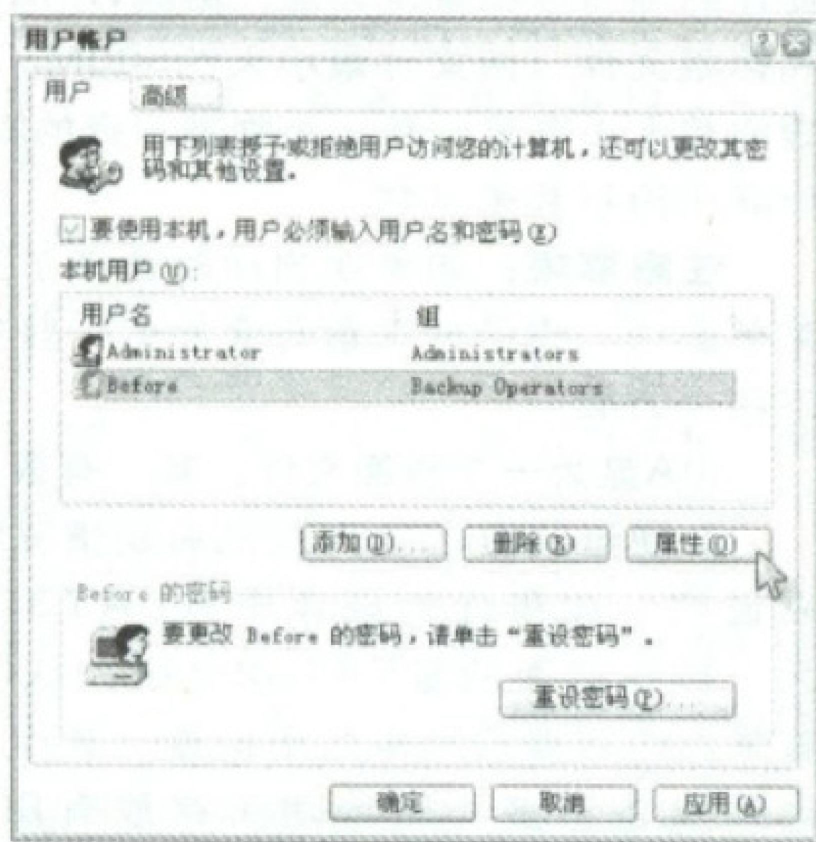


图1

友情提示：

“control userpasswords2”命令的意思是打开“控制面板”的“用户账户”第二种程序窗口模式，不信你可试着输入“control”后回车，打开的就是“控制面板”文件夹，再试试“control userpasswords”，打开的是不是熟悉的默认的“用户账户”窗口。

为系统安全起见，建议选中“要使用本机，用户必须用用户名和密码”复选框，这样Windows XP在登录时，用户即使在没有密码的情况下也必须输入用户名。接着在“本机用户”列选中“Administrator”账户，点击“属性”按钮，接着就可在弹出的属性窗口的“用户名”文本框中输入新名称（**如图2**所示），当然还可输入命名、描述信息；如果要修改该账户的访问权限，可在“组成员”选项卡中进行更改其所属的用户组。新建账户的方法也很简单：点击“添加”按钮，在“添加新用户”向导中输入用户名、密码后就可选择用户的组别（即访问权限，**如图3**所示），这里只能选择已建立好的组，点击“完成”即可。这种方法新建的账户，Windows XP并不会马上为它创建一个默认的设置文件夹，而是当该账户第一次登录时进行建立相关文件（夹）。

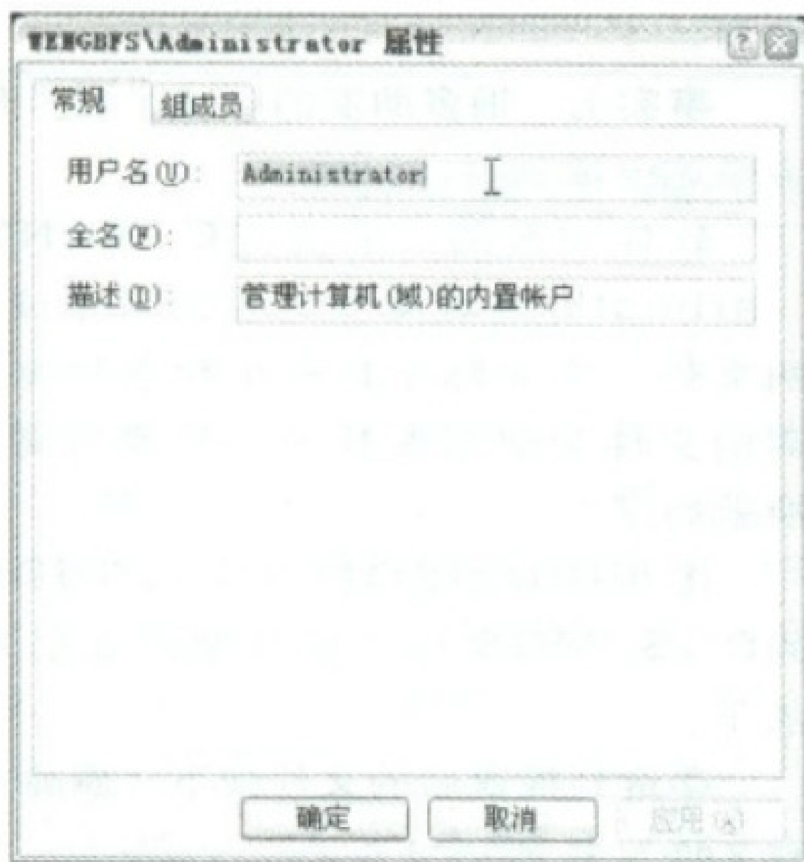


图2



图3

如果当前系统启用来宾用户，那么列表中会有Guest用户，我们并不能像其他账户一样通过点击“删除”按钮停用此账户，否则就会弹出**如图4**的错误提示。正确的操作方法是：点击“高级”选项卡，点击“高级”按钮，此时将打开“本地用户和组”程序窗口（**如图5**所示），在左侧目录树中点击“用户”，在右侧列表可查看比“用户和账户”更详细的账户列表，包括远程桌面助手账户“HelpAssistant”、帮助和支持服务账户（图标带红叉标记代表此账户当前处于停用状态），我们还是暂时不动它们。右击“Guest”账户，弹出的菜单选择“属性”，在属性窗口的“常规”选项卡中选中“账户已停用”复选框，点击“确定”按钮返回即可。

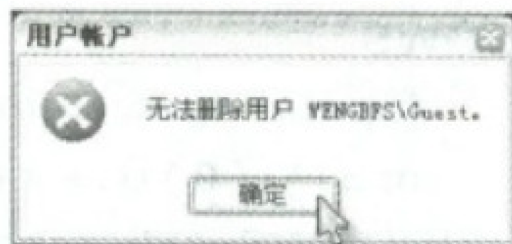


图4

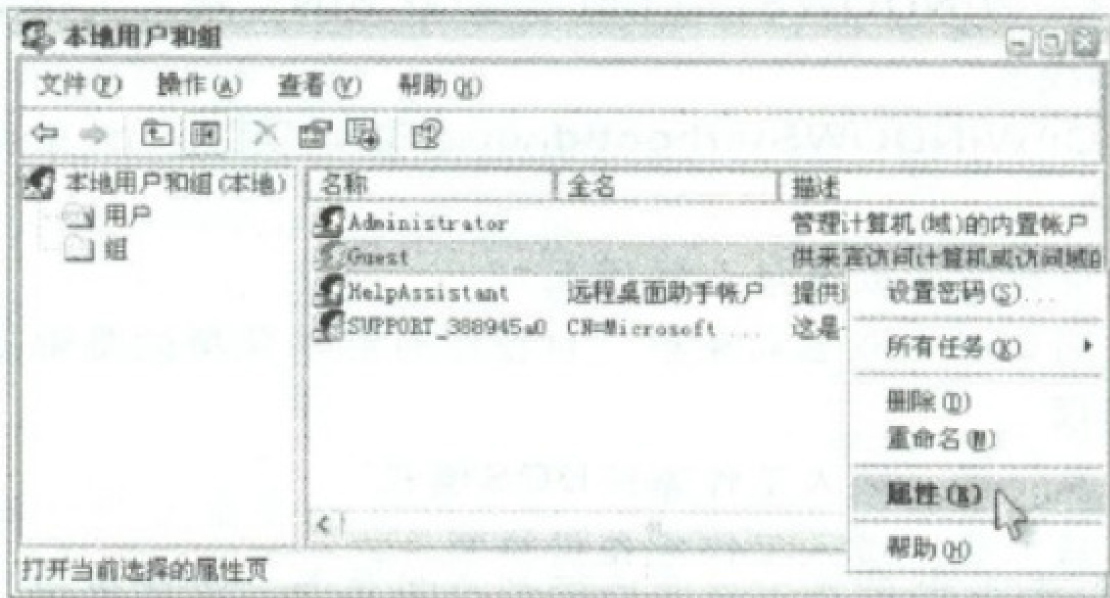


图5

经过这样一番Windows账户的设置，是不是更加放心了？

一句话技巧

默认情况下，许多软件在启动时，都会显示一个名为“每日一贴”的对话框，其中显示了该软件的一些使用技巧，如果不愿意看，自然可以让它以后不再显示，如果想看的话，一条一条的翻就有些麻烦了。实际上，不少软件的“每日一贴”的内容都保存在一个以tip命名的文件中（Tip这个词有“提示、技巧”之意），比如，“金山词霸2003”的“每日一贴”文件是\Program Files\Kingsoft\Powerword 2003\tips.txt文件；ACDSee 5.0是\Program Files\ACD Systems\ACDSee\5.0\tips.tip文件；FoxMail是\FOXMAIL\Help\tips.fox文件，有兴趣的读者自行用文本编辑器打开查看。

（山东 阿@）

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流


插图 宋洋

ADSL宽带上网问题集

■四川 龚胜

现在使用ADSL上网的朋友已很多了，来信问到与ADSL相关的问题也越来越多。下面就把和ADSL有关的问题给大家一并解答。

问： 请问如何提高ADSL的连接速度和上网效率？

答： 首先用户主机的配置应该较高，尤其是内存最少应该在256MB以上，最好安装Windows XP操作系统，或者使用最新版的虚拟拨号软件。

其次还应对ADSL使用加以注意，尽量缩短电话插座与ADSL调制解调器缆线之间的距离，减少线路损耗，在位置不合适时宁愿加长连接调制解调器与个人电脑的网线。ADSL调制解调器附近不要放置散发电磁波的设备，如电视、冰箱、手机等。这些电器都会给调制解调器带来干扰，导致速度降低。最后还要注意一点，由于工作原理的特殊性，ADSL的速度会随着连接时间的延长而逐渐降低，因此感觉速度下降时，最好重新启动调制解调器，并重新拨号，速度就可能由此得以提高。

问： 请问采用ADSL多台电脑共享上网最简单的方法是什么？

答： 最简单的方式就是使用设备自带的路由功能或购买路由器。大多数ADSL Modem都有简单的路由功能。设置路由方式比较简单，首先正确连接相关线缆，然后按要求在系统中设置好IP地址等网络参数，打开浏览器，输入ADSL路由器的IP地址，即可打开管理界面。在其中可设置拨号电话、密码等相关参数并保存，以后使用时只需打开ADSL路由器，即自动拨号、连接，局域网中每台电脑都可共享上网了，十分简单方便。

另外也可使用RasPPPoE这款小巧、方便的虚拟拨号软件配合Windows 2000/XP下内置的一种共享上网服务：ICS（Internet Connection Sharing），简单方便地实现ADSL共享宽带连接。

问： 请问如何从ADSL Modem的信号灯上判断ADSL的简单故障？

答： 不同的ADSL Modem信号灯是不尽相同的，一般来说，ADSL灯最为重要。

ADSL灯：用于显示Modem的同步情况。常亮绿灯表示Modem与局端能正常同步，红灯表示没有同步，闪动绿灯表示正在建立同步。当用户将ADSL Modem接上电源几十秒后，ADSL灯就有“红色→绿色闪烁→长绿”的变化过程，这就是建立同步的过程，如果ADSL Modem正在使用中出现ADSL指示灯变红的现象，就说明此时此刻你的电话线路上有强干扰或电话线路上某个接头没接好有松动现象。

100BaseT：用于显示ADSL Modem与网卡或Hub的连接是否正常。如果此灯不亮，则Modem与计算机之间肯定不通。当网线中有数据传送时，此灯会略闪动。

ATM25：显示ATM25口状态，一般不用。

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《福尔摩斯探案——银耳坠》问题集

问： 为什么第一章在凶案现场，福尔摩斯完成了所有调查后，画面仍然不能自动切换到华生那里？是要有什么触发条件吗？

答： 很多玩这款游戏的朋友都卡在这里，原因主要集中在两个地方：第一，在走廊里发现Bromsby小姐手袋的门边还有一堆灰尘，要用试管将其取起；第二，要和所有人谈完所有话，尤其是Herrington中尉回到大厅向Patterson上校了解情况后，不要急于和酒保Hunter说话，先和旁边打扫卫生的仆人Brimms谈，与他的对话列表里会多出新选项。随着剧情的发展，一些以前谈过话的NPC还会有新对白，玩家务必留意。

问： 在Fowlett律师房子里有个扑克牌小丑机，用硬币启动它后如何出牌？

答： 投入硬币后摇动小丑左手，静止后要仔细看小丑肚子上显示的牌，从中寻找规律。第一次显示的是3种花色的A，因此不难断定应该在小丑右手上放一张A；第二次显示的是红桃3、黑桃J、梅花7，这3个数字按顺序算彼此之间都相差4，而花色正好差方片，所以选择方片4；第三次显示的是红桃2、梅花7、红桃Q，那么待选的花色也该是梅花，红桃Q与红桃2相差两张牌（K和A），能与梅花7相差两张牌的是梅花4和梅花10，但桌面上只有前者。

Maint：与远程管理有关，一般为常亮。

不过有时会在ADSL指示灯都正常的情况下掉线，主要在单网卡代理服务器的局域网中容易出现该现象，这是因为局域网内的广播风暴超过了ADSL上行传输能力，造成ADSL休眠的现象，此时就必须重新启动Modem才能恢复正常。彻底解决的方法是改作双网卡代理或用路由器。

问：请问如何解决ADSL不能访问某些网站的问题？

答：ADSL上网使用专门的PPPoE协议，此协议具有局域网的特点，但又不完全等于局域网协议。当出现某些网站不能访问的问题时需修改MaxMTU参数的值。

MaxMTU是最大的TCP/IP传输单元，在TCP／IP协议中将要传输的数据分成较小的组进行传输，每个组的大小为576个字节。Windows默认的字节为1500，这是以太网的分组标准。ADSL使用的PPPoE略小于这个数值，根据ISP得到的又有微小差异，使用默认值会降低传输效率，甚至会使某些网站无法访问。MaxMTU在注册表中的位置：HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\ServicesClass\NetTrans00yy，键名：MaxMTU。可通过调整MaxMTU的值来解决该问题。

问：请问ADSL软硬件类故障有哪些？排除故障的步骤是怎样的？

答：硬件方面，ADSL线路上不能并分机、电话防盗打器等设备。电话只能从分离器Phone端口引出，否则会引起ADSL失步。线路上的接头一定要接好，特别是用户房屋内部的接头。如果从电信局分线盒内出来电话线太长，应将平行线换成双绞线，提高线路抗干扰能力。ADSL有时会受到天气的干扰，比如大雨等而导致无法同步，一般等几个小时就会自然恢复。另外还有软件和设置上的问题，比如用户类型、用户账号、密码、IP地址、网关等参数不正确，或者虚拟拨号软件的版本不够高，也可能导致ADSL上网故障。

ADSL故障的排查需要一定的经验，用户可结合服务商提供的“故障处理流程图”和“故障的来源”两部分来排查问题。一般原则是：留心指示灯和报错信息，先硬件后软件，先内部后外部，先本地后外网，先试主机后查客户，充分检查后再申报。申报故障应该准确简洁，应尽量将遇到的问题与用户手册上提到的故障对应。向机房报故障时，应根据用户手册首先报出端口编号和用户名。

问：请问WinXP PPPoE和EnterNet 500以及RasPPPoE拨号软件出错信息的含义是什么？

答：WinXP PPPoE：Error 691是指输入的用户名和密码不对，无法建立连接。Error 797，

ADSL Modem连接设备没有找到，可能是ADSL Modem电源没有打开；网卡和ADSL Modem之间的连接线或网线出现问题；软件安装后相应协议没有正确绑定；在创建拨号连接时建立了错误的空连接等。请检查电源、连接线；检查网络属性，与PPPoE相关的协议是否正确安装并正确绑定；检查拨号连接的属性，看看是否使用了一个“ISDN channnel-Adapter Namexx”的空设备，应该选择正确的PPPoE设备代替它，或者重新创建拨号连接。EnterNet 500拨号时的出错信息：E0037P、E0040P分别对应上面两种情况。

对于RasPPPoE拨号的出错信息，Error 678表示ADSL网络服务提供商的服务器故障，或者ADSL电话线故障，请检查ADSL信号灯是否能正确同步；Error 691，用户名和密码有误；Error 791，ADSL Modem连接设备没有找到；Error 602、Error 633，拨号网络由于设备安装错误或正在使用，不能进行连接，请卸载所有PPPoE软件、协议，重新安装。

读者 一个猫鱼问：我刚买了一块80G硬盘，而我的**主板IDE接口**已挂了2块光驱和2块硬盘，请问还能不能用IDE接口的硬盘，或是有什么别的办法让我的硬盘接入？此外，我的主板能添置多大容量的硬盘？数据接口

问：扑克牌小丑机旁的4幅画有什么用？

答：那4幅木刻画中暗藏着4个动物，它们正是后来揭开诺亚方舟谜题的4种关键动物。最左侧第一幅画里的树干上隐藏有一只鹿，第二幅画有一只熊，第三幅画的河边岩石旁有一只螃蟹，第四幅画里有一只鹰的头部，小瀑布的源头正好是它的嘴尖。知道了4种动物，再根据小丑谜题得到的字条上的顺序提示才能解决诺亚方舟谜题，先螃蟹后鹿，再熊，之后随便选4样动物，最末选鹰即可。

问：如何推断Bromsby爵士办公室里的保险柜密码？

答：这是一个数学推理题，关键线索是那张写了5行数字的字条。第一行写着1，第二行写着11，第三行写的是21，第四行写的是1211，第五行写的是111221。用通俗的话来讲，第一行描述的是一个1，而这正是第二行的字面表达。于是第二行有了两个1，而这又正是第三行的表达。第三行的21又如何解读？它是一个2和一个1，于是我们得到了第四行的表达式1211。这个1211又可理解为一个1、一个2、两个1，把所有数字串起来就是111221，然后再描述它就是3个1、两个2和一个1，按老方法读作312211，这就是保险柜密码。

问：在Richmond修道院的森林灭火任务太难了，有什么好办法？

答：当时钟图标开始出现后立刻转身向来的十字路口跑，在路口右转，沿路拿起废木桶，下一岔口选左下那条路，来到大树下走下面那条路，最后一个岔口选通向画面左下角的路即可来到池塘边取水。这是个熟练活儿，没有取巧的办法，最好是在抵达废墟之前存盘，多试几次熟悉路线后就能在规定时间内完成灭火任务。

有问题吗？

答： 最好的办法就是去购买一块硬盘接口扩充插卡，如各类支持P-ATA和S-ATA接口的硬盘加速卡，比如Promise Ultra 100硬盘扩充卡就拥有支持P-ATA硬盘双通道及UDMA的功能，可额外给用户电脑的主板提供至少4个驱动器接口，足可满足一般用户的需要。关于主板对大硬盘的支持问题，因为不是很清楚你的主板类型，所以无法确定，但可基本肯定的是2001年以来市面上绝大多数新主板及其BIOS都可支持80GB左右容量的硬盘。你的硬盘没有超出137GB的范围，而且采用的是主板外接卡的形式，所以硬盘容量的大小应该不会受到主板BIOS的限制。当然，如果你使用S-ATA接口（串行ATA口）的话，就需要购买其它能支持S-ATA硬盘的扩充插卡了。

湖南　苏旅

读者 阿春问： 奇怪，我的Windows Media Player可播放RM/RA/RMVB格式的影片，但用**MainConcept MPEG Encoder 1.41版打开RM格式文件时，提示：No video data found。**不能把RM格式文件转为MPG的，这是怎么回事啊？

答： 原因应该是你使用了不正确的视频解码插件，对于转换RM格式的视频文件，必须使用相关的视频解码插件。这里推荐给你两种方案：1.RealMediaSplitter.ax+TMPGEnc；

2.阿飞的RealOne解码器+MainConcept MPEG Encoder。

其中第一种方法由于使用了TMPGEnc视频软件，转换质量较好，而第二种方案的转换速度更快，使用时间更少一些。

但转换时一定要注意如下事项：使用第一种方案时，把RealMediaSplitter.ax复制到Windows\system32目录下，然后在开始菜单的"运行"中输入：regsvr32 C:\windows\system32\RealMediaSplitter.ax，确定后，再使用TMPGEnc（最好使用2.53.35.130 Plus版本）就可顺利转换了。此外，使用这两种方案时，千万要记住Windows系统中不要随便装其它编码解码插件，尤其是一些多样集成解码插件的播放软件，如笔者测试了Media Player Classic就发现其和上述两个解码插件有兼容问题。

湖南　苏旅

读者 油油问： 我刚买了一台**二手笔记本电脑**，发现键盘的字母有不少日文，请问这个本本能不能装中文Windows？此外这种笔记本电脑能否接**GPS卫星导航系统？**需要什么硬件软件支持呢？

答： 这类海外水货笔记本在二手市场上是很常见的。其实不管键盘上的字母如何，关键还是看该机器是否兼容IBM PC标准，如果是所谓PC98格式的笔记本电脑，那就无法安装X86软件和Windows操作系统。此外就是要注意观察笔记本的BIOS设置是否为标准英文界面，如果是日文BIOS界面的话要注意一下，某些笔记本电脑的BIOS设置比较特殊，对于非日文的操作系统支持起来会出现一些问题，虽然可改装，但使用和维护都有一定的麻烦，你最好在购买时问清楚，而且要求测试一些主流操作系统、应用软件的兼容性。同时，这种笔记本日文键盘在使用时会有一些小小的麻烦，由于日文键盘不兼容传统的国际标准键盘模式，某些按键使用起来会不习惯的。关于外接GPS卫星导航系统的问题，这跟笔记本电脑的软硬件配置有关。硬件方面，导航用笔记本电脑最好是PⅡ以上级别的CPU+大内存，这样软件运行起来更为舒适；如果笔记本电脑有PC卡接口，可使用CF GPS接收卡+PC卡-CF转换器；如果笔记本电脑有USB接口，则可接USB口的GPS MOUSE接收器。此外在软件上可购买灵图、Leadstar、Mapking等专业卫星导航软件。

湖南　苏旅

《亚历与欧比历险记》问题集

问： 游戏中有很多时候都需要"跳"，往高跳还比较简单，要往远跳时我总是差一点点跳不到地方，有什么技巧没有？

答： 游戏中按空格键就是跳跃，要想跳得远就要用连跳，但连跳并不是连按空格两下，要先跳一下，在第一次起跳后处在下落阶段时再跳一下，这样可跳得更远，这虽不符合力学原理，但游戏中就是这样设定的。另外，跳前可按V键矫正视角，正对着跳自然跳得会更远些。

问： 攻略中说在游戏中按C键，小狗Dogmatix就会到敌人身后攻击敌人，使敌人丢掉武器，但我在游戏中按C键，有时小狗就没有去攻击敌人，这是怎么回事？

答： 这种情况可能有以下两个原因：首先是当由剧情限制必须操控Asterix或Obelix单独行动时，小狗并不在身边，这时"放狗伤人"的招数就肯定不能用了。还有就是，"放狗"到它完成攻击要花一定的时间，不能无限制连续放……

问： 在第四章第一关，要求点燃一片区域的4只炭火盆才能继续冒险，但每当我去点燃一个火盆时就有飞行的罗马士兵过来灭火，这可怎么办？

答： 简单地讲，就是要把这些罗马士兵都干掉，不过由于他们飞在半空中，必须把他们吸引到炭火盆上空位置较低时跳起来再攻击，所以有一定难度，而且一般一次攻击并不足以干掉他们，这就显得更加麻烦。

手机“TOPTEN”投票，每条0.5元，赢取每月幸运奖品，详情请见读者调查表背面。



19期的变化是微妙的，但可以看出大软在创新上下的功夫。《游戏工具十全大补丸》延续着2003年那个老游戏重玩方案探索专题的思路，却又另辟道路，从工具软件的角度解决游戏中会出现的种种需要，从小处入手，体贴玩家而又让玩家依靠工具重新在游戏里发现乐趣，编辑苦心可见一斑。硬件栏目的装机检测软件篇把软件和硬件结合起来，看上去似乎文章放错了位置，但实际上正体现了大软重新整合栏目的思路。本来，电脑的软硬件就是一个整体嘛。本期的“专题企划”尤其反映了这种创新思路。反映GM状况的文字很少看到，这篇文字算是把GM怎么回事给说清楚了，不是玩家把GM逼下了神坛，是GM本来就不该在神坛上。GM不过是一种职业，遵守职业操守不是一种奢求，而是一种必须。 **■快评手 天凉好个秋**

请你快评：针对21期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

TOP TEN投票特服号码更改启事

从18期杂志开始，TOP TEN手机投票就由大众软件游戏网的短信专区负责，特服号码也因此做了更改。相关通知已经在杂志上发出，但我们发现还是有部分读者不太清楚特服号已经更改，所以再次说明此事。由于前段时间中国移动更换新平台，其平台交割可能导致TOP TEN投票系统的不稳定，敬请广大读者谅解。

TOP TEN手机投票目前分为软件投票和游戏投票。无论是软件评选还是游戏评选，每人均可同时投5票，输入相关的游戏代码即可，软件和游戏代码请查询每期《大众软件》杂志中所夹的大众软件读者调查表背面。代码之间为逗号。如果所投软件或游戏没有代码，请直接输入软件或游戏的名称。

投票短信格式为：

软件投票：TPR选择的软件代码或软件名称

游戏投票：TPY选择的游戏代码或游戏名称

移动用户发送至特服号**629903**，联通用户发送至特服号**929903**。资费：0.5元/条。

查询排行：编辑短信CX（软件为CX1，单机游戏为CX2，网络游戏为CX3），移动用户发送至629903，联通用户发送至929903即可随时查询目前TOPTEN头5名的排行状况。资费：0.5元/条。

TOP TEN投票注意事项：

1. 投票时各字母及数字代码之间不要加空格。
2. 一次多投的用户在各数字代码或软件名称之间一定要加逗号，最后一个代码或名称后不要加标点。例：TPR12,36,54,100,QuickTime
3. 多投的用户无法查询所投软件当前票数，单投的用户投票后在回复信息中会显示您所投票的软件的当前票数。
4. 查询排行时请不要在查询代码（CX1、CX2、CX3）后面加任何其他字母或名称，查询代码发送至特服号后会收到回复信息显示所查询排行的前5名。

我们将根据投票数额，从每期投票者中抽取一定数目的幸运读者，送上幸运礼物。

福建读者 曾志丰

我一直在报摊上购买《大众软件》，但碰到出差就常常买不到，很不方便。我想明年订阅《大众软件》，请问怎样订阅，有无优惠？

林晓：我们欢迎读者直接在杂志社订阅明年的《大众软件》。目前杂志社正举办“十周年订阅大放送”活动，所有在邮局或者杂志社订阅2005年《大众软件》半年或一年的读者，都有资格参加。放送的产品包括《大众软件》T恤衫和笔记本，金山毒霸套装，耳机，摄像头，闪存等，具体放送规则请参照这几期杂志上的相关广告说明。只要根据活动规则，在订阅回执单上注明订阅时间和选择礼品，并认真填写您的有效信息，就可以得到放送的礼品。如果您是在邮局订阅，则还要寄出邮局订阅单复印件。在我社直接订购《大众软件》，半年为81.6元，全年为163.2元。

订阅款项以及订阅单邮寄地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室 邮编：100036 咨询电话：010-88118588-8000，信封封面请注名“十周年订阅大放送”活动。



插图 宋洋

2004年17期网游周边有奖问答获奖名单

（问题见2004年17期173页）

唉……这期读者可是不一般地生猛呢，有的读者答题时直截了当地向我表白：“我爱周星驰！”（后边省去1万个感叹号）但唯一一个小小地失误就是没有留下自己的通讯地址，然后在信尾困惑地问小编：“中了奖怎么拿啊？”是啊，小编也在考虑这个问题，我怎么把礼物派发给你呢？看来要再向读者们强调一下，在E-mail答题的末尾写清楚你们的姓名、详细地址和邮政编码是很必要的。同志们，向本期特等奖的得主学习吧！写清楚联系方式是你中奖的第一步哦。

特等奖：杨琪 高舰 苏初霞 丁瑞 谢家书

奖品为周星驰亲笔签名的T恤衫一件。

幸运奖：蔡佳生 王晓嵩 杨桂华 李阳 梁亮 罗高聪 张海波 宋清河 庆贺 蒋川南

奖品为网易一卡通100点点卡一张。

参与奖：钟鹏 李俊松 汤志军 刘明亮 林萍萍 曹捷 周林 肖月波 刘宜诺 郭信中 杨小蝉 石美庆 姜晓彤 谭薇 尤永洁

奖品为新款表情包子一个。

林晓： 常常看见实验室里摆满主板、显卡、声卡等让人羡慕的最新版本产品。评测工程师总是最先摆弄这些东西的人，他们的工作因此令某些人“垂涎三尺”……那么，评测工作究竟是怎样进行的呢？晶合实验室老牌工程师小虫的这篇测试手记，也许能帮助一些人纠正“评测很简单”的看法。

编辑部的故事之



PC架构再次革命

——“下一代PC架构横空出世”诞生记

■晶合实验室 小虫

2004年7月8日 星期四 心情指数：-50 疲劳指数：60



上周五，Jedi和azuryice上楼来找我协调大硬专题。PCI-E总线是PC系统10年来最大的革命性变革，做硬件工作的能在这样的关头说上几句话，也算是一种荣幸吧^_^。

但是手头还有大软的专题制作工作，制作周期非常紧，特别是显卡。因为现在PCI-E接口显卡凤毛麟角，答笛上周五下班前才搞到一块NVIDIA公板GeForce PCX5900。他告诉我：“下周一早上就要还的……”汗。这不是逼我周末加班嘛？紧赶慢赶，昨天出片前才算是把所有稿子完成。

今天，开始着手《大众硬件》专题。我满脑子都是PCI-E、P4 560……唉，真有点江郎才尽的感觉，不知要怎么写才能突破昨天的东西！

GeForce PCX5900周一还了，还好这两天实验室来了一块PCI-E的迅景5750显卡，虽说性能差点，但还是能用来完成装系统等前期工作。不知怎么回事，Intel平台很不稳定，想来想去毛病可能出在D925XCV主板，可昨天还好好的啊！BIOS刷到最新版，问题依旧，看来是硬件问题。拆下CPU，赫然发现主板上的针脚被砸弯了3根！

我想起昨天拆CPU的时候由于极度疲惫，CPU不小心从手里掉下来磕了一下主板，没想到这针脚竟如此脆弱！

D925XCV主板暂时用不了，只能先接上微星i925X主板。我不断地在系统上进行HDTV文件的各种编辑操作，寻找HDTV应用的测试方法，因为大软专题时间太紧，没来得及做这部分测试。测试用显卡一直没到（计划用X600和9600 Pro进行对比），迅景5750下午又严重花屏，这下好，系统都“点”不亮了！收工。

2004年7月13日 星期二 心情指数：-100 疲劳指数：80

昨天基本确定了最后的测试方案，今早上修正了azuryice原先的脚本，然后重新分工。从今天开始就得抓紧干活了，不过我觉得时间还是足够的，虽然会忙点。

下午，AMD的套装到了。好家伙，这里面包括Athlon64 FX53、Athlon64 3800+、两条512MB的海盗旗DDR 400内存、微星MS-6702E主板，真是超豪华！azuryice还把《大众硬件》的D875PBZ主板和P4 3.2E套装一古脑儿拿了上来。两块测试用显卡也到位了，终于可以放手大干一场！

“点亮”平台进入系统才发现昨天看走眼了，那块“微星i925X主板”原来是i915P的芯片！都怪它用DDR2内存，让我一看就误认为是i925X主板。这样也好，放到一起测试可以排除内存影响，更直观地比较出i925X和i915P之间的性能差异。问题是，高端的i925X平台又没了。赶紧十万火急地联系升技，请求支援一块i925X主板。

升技答应得很爽快，可主板要明天才到。

接下来我又发现，azuryice拿来的D875PBZ不能识别测试用的迈拓MaXLineⅢ SATA150，估计是串行控制器坏了。实验室也有一块相同的主板，不过已经装到机箱上，没办法只能拆下来应急了。然而更奇怪的是，这块主板可以识别串行硬盘，但“点”不亮P4 3.2E，而用其他处理器却没问题。我把两块主板都刷到最新的BIOS，但依旧是一块CPU“点”不亮，一块找不到串行硬盘，汗啊！

倒霉事还没完。Intel平台总算可以开始跑i915P的测试了，为了加快进度必须并行测试。我把AMD平台也架上，结果“点”不亮……

测试间隙，在楼下老家肉饼店草草吃过晚饭。回实验室研究良久，始终找不到原因，和azuryice在QQ上讨论半天也不得要领。凌晨3点，带着一肚子的郁闷回宿舍睡觉。

从业以来，还没像今天这么倒霉过！

2004年7月14日 星期三 心情指数：+60 疲劳指数：85

一大早，我就抓住魔之左手来研究AMD系统"点"不亮的问题。魔之左手有模有样地摆弄了半天，加电……结果还是"点"不亮！Jedi和azuryice闻讯赶来，azuryice换了电源和一条金士顿内存，竟然"点"亮了！弄得我非常不好意思……azuryice说内存有问题。莫非海盗旗还不如金士顿好使？管它呢，"点"亮就行。两人得意洋洋地走了，留下我和魔之左手面面相觑，莫非真有"人品"问题？

为解决D875PBZ主板的问题，我打电话到Intel找专家询问。最后终于在渠道商那里得到了答案：原来两块主板的PCB版本不一样，实验室的主板是201版（大硬的是301版），这个PCB版本不支持Prescott核心，刷BIOS也解决不了，而大硬的主板应该是串行控制器坏了。唉，怎么越忙越倒霉啊！没办法，赶紧通知azuryice借一块i875P主板应急。

下午，升技的AA8-GURU主板终于来了。有了前车之鉴，打开包装我先看针脚，果然发现已经有一根弯折，赶紧现场抓来魔之左手证明我的"清白"。战战兢兢地接上处理器、风扇，还好没问题，但奇怪的是P4 EE却"点"不亮，上帝啊！

AMD平台非常不稳定，不时出现"点"不亮的情况。安装操作系统历经波折，而且装上以后也时常找不到系统，症状很像CPU超频过度，可我没有超频啊！升级BIOS到V30以后好了一些，但还是经常找不到硬盘。最后，我给这块主板宣判"死刑"，魔之左手跟硕泰克借了块K8T800 Pro主板。不过主板要从上海发出，后天才到！

晚上，我最后确定了脚本和测试方法、平台：我要得出业界最有参考价值的数据，要让它们能直接解答以下问题：

1.PCI-E总线架构相对PCI总线有什么优势？

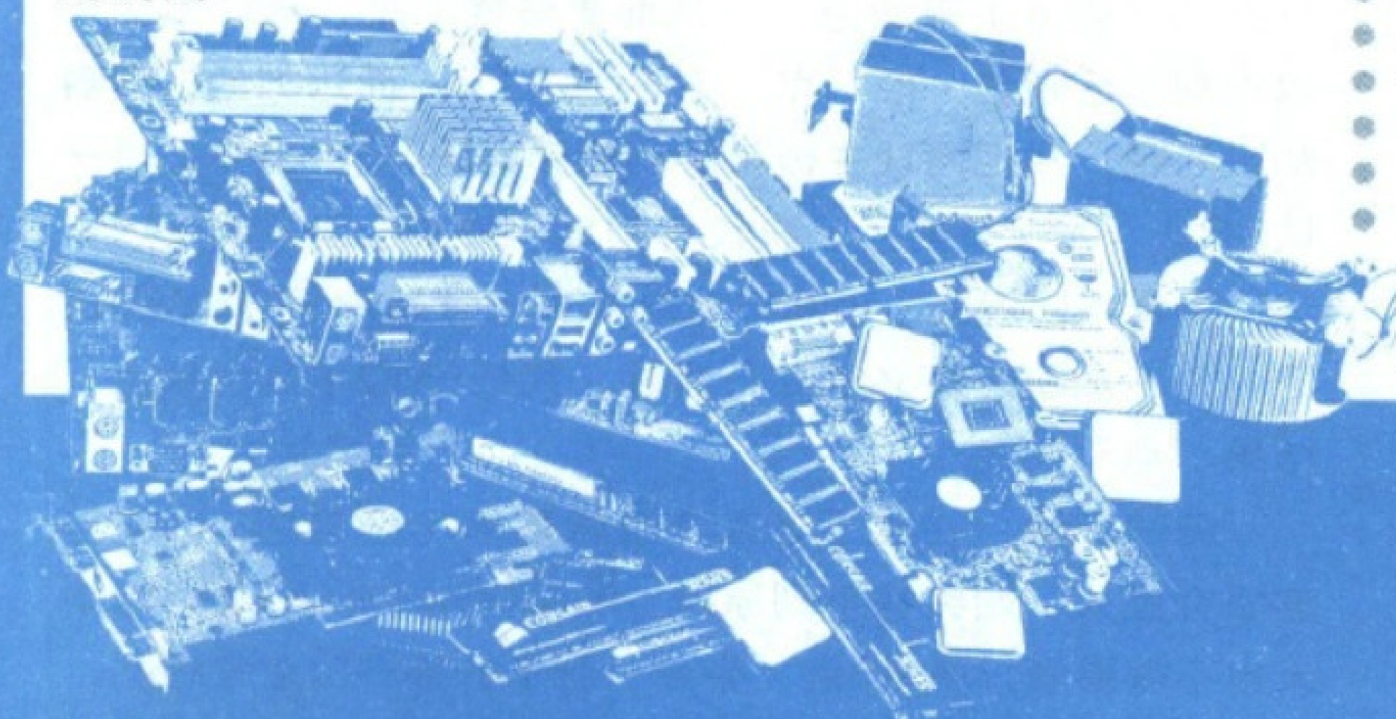
2.同核心PCI-E X16显卡相对AGP 8×显卡性能是否有提升？

3.i915P和i925X北桥芯片组在性能上有什么差异？

4.Intel和AMD目前高端桌面平台的性能处在什么水准？

5.ATI的原生卡和NVIDIA的桥接卡孰优孰劣？

我最后设定了5套平台，所有平台保证内存容量一致、硬盘完全相同、显卡核心/显存频率相同、不同接口显卡采用同级别核心、不同系统总线采用同级别芯片的主板对比。除常规性能外，在平台1、2、5上进行HDTV应用环境的测试……



凌晨3点，拖着疲惫的身躯回宿舍睡觉，不过心情还是不错的，因为所有的技术障碍都排除了。

2004年7月15日 星期四 心情指数：-70 疲劳指数：90

早上，梅捷P4I875P DRAGON2白金版终于来了。这主板"点亮"P4 3.2E没问题，也能识别串行硬盘。但是3.2E在主板上却显示为2.8E！主板上显然没有倍频跳线，BIOS里也找不到倍频设置，没想到不锁频的CPU会给我带来麻烦！

问了一下梅捷的技术人员，不得要领；查看说明书，发现上面图片的BIOS里有调节倍频选项，看来是BIOS太旧的缘故。到驱动之家下载最新的BIOS"P4CW4BA4"，升级失败，提示部分文件不符！到梅捷网站下载，结果还是一样。无奈又下载了一个次最新版"icw24aa3"，这才解决了倍频问题……

Jedi过来说，大硬2004.08期其他部分已经出片了，我这部分内容届时要单独出片。这又是我从业以来第一次这么拖稿，不过非战之罪，要知道，AMD平台还没搭起来呢！其实这几天都忙着调试系统，和层出不穷的问题奋战，根本顾不上写测试报告。要是他们知道我的文章只写了插文部分，估计要急得跳脚^_^。

一夜无话，测试测试再测试，不断地在两个平台之间进行测试、记录数据。凌晨3点，我这个可怜虫又回去睡觉了……

2004年7月16日 星期五 心情指数：-80 疲劳指数：95

下午6点半，尊敬的快递先生终于送来了硕泰克SL-K8TPRO-939主板！

不出所料，先前的微星MS-6702E主板确实有问题。换主板后的AMD平台非常稳定，但是，Ghost过去的系统启动不了，只好重装。然后，我又发现威盛的芯片对串行硬盘的支持不如Intel的好，装系统时需要从软驱安装驱动才可识别。无奈只好去下载驱动，拷到软盘上；安装软驱，然后再次执行系统安装……终于OK了！

凌晨12:20分，终于"跑"完所有测试，开始进入正文写作和拍照阶段。今晚我回不了家了！

2004年7月17日 星期六 心情指数：+100 疲劳指数：100

清晨6点半，最后一次审查稿件和图片。我长舒了一口气，专题终于完成了！2年没这么熬夜，很多时候都觉得吃不消，不过还是坚持下来了。而且，我按照自己的标准完成了工作。

7点，我坐在老家肉饼店一个靠窗的座位上悠闲地吃着早餐。餐厅里人很多，这才发现原来这么多人早起^_^相信此刻的我脸上一定写满倦意，嘴唇苍白、眼圈凹陷，没准还有点熊猫的黑色…… P

林晓：本期刊发的这篇小说，在很多方面，比如人物个性的塑造、战争背景的渲染、主题的表现手法等等，都存在着这样那样的毛病。但在类似表现战争题材游戏的小说中，它所采取的视角是独特的——战争让人与人之间的距离迅速拉近，战争又将人与人之间的美好情感切碎剪断……战争是残酷的，但为什么要有这样残酷的战争……淡淡的哀伤笼罩着文字，一首为赋新词强说愁的流行歌曲在情节中有了新的象征意义。喜欢写小说的朋友们，可以从这篇小说的写作手法和布局谋篇中得到一点收益。

超短篇

白桦林

■陕西 汤欣健

"你的最高使命是什么？"

"不惜一切夺取战斗的胜利！"

"好吧，你出发吧！"

年轻的机枪兵冲出了兵营……

"你的最高使命是什么？"

"不惜一切医治受伤的士兵！"

"好，你出发吧！"

年轻的护士奔向兵营，正好与机枪兵撞了个满怀。

"怎么走路的？没长眼睛啊！"护士反应快，几句话抢先骂了出去。机枪兵也正想骂，无奈嘴慢了点，失去了先机，只好讲理："是你撞了我，你怎么还骂人？"机枪兵瞪起双眼，意图用气势吓住她，却不知道他的表情不但缺少恐吓性，还显得有点傻。护士本来没什么火气，骂人的话无非出于女性的本能，现在她看见机枪兵傻乎乎的样子，不禁笑出声来，然后转过身不理他了。机枪兵几乎被这笑给迷住了。他在部队里难得见到女性，这次猛然见到一个漂亮的，而且还对他笑，还怎么沉得住气啊？他追上去，嗓子里发出一些傻乎乎的笑声，表示他不再计较，而且也没有恶意。

"喂，你一个女孩子家，到战场上来干什么？"

"还不是为了救你们呗！"护士觉得这个满脸胡茬的大个子憨厚得可爱，"喂，你知不知道你们什么时候上前线啊？"

"这个我也不知道，要等基地的命令！"

"前一个小队已经出发了，咱俩在这儿估计是有什么特殊任务。"护士机灵的眼光中带着一丝不安。

"不要怕，只要有我在，不要说对付几个敌人，就算来几队母舰，我也……"话没说完，机枪兵发觉这个牛皮吹得过大了，赶快转移话题，炫耀手里那挺机枪："看，我们的枪，火力很猛，再加上新配发的U-238子弹，有它在你身边，你什么都不用怕。"说着，机枪手摆了一个威武的Pose。可护士只想笑，并没有增加多少安全感。

果然，基地的命令下来了，他们被派往东南方向一片隐蔽的白桦林执行侦察任务。

天气非常冷，还飘着雪片，白桦林里十分宁静。树林深处，十几栋残破的民房，围绕着一座废弃的神庙。没有任何居民的痕迹，幽暗的日光中，到处是颓废的、缺乏生气的景象。

呆在这种地方任何人都会觉得不安。"哎，这种地方也遇不见个敌人，真无聊。"机枪兵轻描淡写地说，语气却有些僵硬。护士的表情虽然镇静，但不安的目光暴露了她真实的心情。她听了机枪兵的话，转过头看他。机枪兵却赶快把目光移向远方，不让护士从眼神中发现他的紧张。"你真的希望能遇到敌人？你们真的那么喜欢打仗吗？""不，我们并不是喜欢打仗，我们是要夺取战斗的胜利……"机枪兵边说边兴致勃勃地再次炫耀他的枪。"但是，战斗胜利了又能怎么样呢？"护士问他。"战斗胜利了我们就完成任务了呀！""那完成任务了又能怎样呢？""完成任务我们就胜利了呀，我们就又继续有新的任务，要夺取新的战斗胜利呀！""一直这样下去吗？"机枪兵一时呆住，回答不上这个问题。他不知道是不是要一直这样下去，一种极大的悲哀袭上心头：他觉得他的生命目标已经混乱了，生活仿佛是一个重复循环，结果却无法得知。他的目光向白桦林外飞去，似乎那里有答案……

"你会唱歌吗？"护士问这个问题也许只是为了打破一下沉闷的气氛。"会唱一首，我小时候妈妈教我唱的。她也是护士，她说那时几乎所有的护士都会唱这首歌。"说着，机枪兵哼了起来："静静的村庄飘着白的雪，阴暗的天空下鸽子飞翔……""别唱了！"护士打断机枪兵的抒情，"这支歌我也会唱，太悲伤了，我不想听。"……沉默片刻，她才对茫然糊涂的机枪兵解释道："这歌我父

亲教过我……他死了，战死的……”机枪兵一时不知说什么好，便问：“那你母亲呢？”话刚出口便觉犯了个大错误，万一这护士她妈妈也死了怎么办？后悔中的机枪兵听到护士回答：“她还在基地，和农民在一起。”这下机枪兵松了口气。他害怕再次陷入沉默，于是又问：“她在农民堆里干嘛？她又不负责采矿石。”“哎！战争是很残酷的。农民要是受到攻击，他们没有任何抵抗力，只能逃跑。如果这时有个护士在，农民就可以一边接受治疗一边逃跑，这样伤亡会小很多，也能为基地争取到更多的反击时间。我妈妈干了半辈子这个了。”机枪兵没听出这其中究竟有什么残酷性，反而觉得农民很聪明，也开始佩服眼前这个护士的机灵。他微微笑起来，关于人生的迷惑从脸上一扫而光……

“轻松了？”护士问他，目光中夹着一丝睿智和关心，就像一个大姐姐那样。“这个地方怎么这么阴森啊？喂，你说我们到底要侦察什么？”机枪兵总算说出了心里话。护士笑了笑，这轻盈的笑声中蕴涵着冰冷。她对机枪兵说：“实话告诉你，我们来这里并不是为了真的要侦察什么敌情。基地根本就没打算让我们活着回去。”“为什么？”机枪兵嚷了起来，焦急地想知道下文。“真要侦察的话，让你一个人来就行了，为什么要让我一起来？我们就是来送死的。其实，基地已经派出很多小组执行和我们同样的任务了——各个重要地点都有一个机枪兵和一个护士，如果有敌人经过那里，他们肯定就会受到攻击，这样基地马上就可以知道了。机枪兵有攻击力，敌人肯定先攻击他；护士的作用就是在敌人把机枪兵打死之前为他治疗，最后护士再被打死。基地能够通过机枪手和护士被消灭的这段时间，来探明敌人的数量和动向。”护士没有再说下去，也许，想到自己不过是个诱饵觉得有些悲凉吧；机枪兵吃惊万分，隐约的愤慨和军人的职责瞬间在他心灵中碰撞。然而，军人的誓言压倒一切，他恢复了出发时的自信，很坚定地对护士说：“你别怕，我会保护你的！”

护士听了机枪兵会保护她的话，虽然很清楚在这种情况下谁也保护不了谁，但她觉得很开心，感到很温暖，或许这也是女性的本能反应。她直视机枪兵的眼睛，笑容灿烂：“真的？”眼中原有的狡黠被依赖和信任替代。机枪兵被她的笑容陶醉了，轻轻点了点头，吐出一个字“好！”这个字发音温柔，却真诚无比。

机枪兵在护士再次微笑的时候，很自然地握住了她的手。护士温暖柔软的手，比那冰冷坚硬的枪把舒服多了。“我发现我喜欢你了！”机枪兵直率地说，样子一点也不浪漫，还显得有些……傻乎乎的。护士笑了起来，不知道是被他的样子逗的，还是被他的语言感动了。只是她的笑容甜中含着忧郁，还带着点幸福的惋惜。她没回答机枪兵的话，而是轻轻地哼起了那首歌：“静静的村庄飘着白的雪，阴暗的天空下鸽子飞翔，白桦树刻着那两个名字，他们发誓相爱用尽这一生……”一股酸酸的甜蜜荡漾在两个人的心头，爱情也许就从此刻这样开始了。而至于这爱情的未来，不是说它注定没有未来，也不是不敢去想它的未来，只是它的未来，根本看不清。

用尽一生来相爱是多么完美的一件事情啊！只是它需要很大的勇气和巨大的付出才能把握得住。

“我们还需要打多久的仗才能解脱啊？你说我们会永远在这种硝烟环境中生存下去吗？”刚刚到来的爱情，使机枪兵对这场看似没有尽头的战争产生了本能的反感，他不希望他的幸福会因为眼前这场战争而受到任何影响。护士并没有正面回答他的问题，“人在现实当中很难拥有他理想中的生活，所以，有一部分人就敢于放弃现实去追求幸福，而另一部分只能屈从于现实。”——护士不明白，其实每个人都渴望自己理想的幸福生活，都正在为它奋斗或者曾经奋斗过，但大多数人却不得不在现实生活的无聊循环和单调过程中走完生命……

机枪兵思考着护士的话，他与护士之间的幸福应该算是他追求到的吧，但面对残酷的战争，他又不得不屈从于它……现实的残酷就在于它的“不得不”。

其实，这世上大部分人是在为了生活而生活，他们几乎每天都重复着同样的事情。他们也有理想，只是理想从来就是被现实禁锢着；它仅仅是一个最终才被认识到的永远无法实现的目标，它的作用不过是充当一个人跌倒后能支持他再站起来的拐杖。只是人在现实中生活久了，理想被束缚久了，就熔化了，不见了，所以最终也就失去了这根拐杖。所以每个人都怕再跌倒，当然也就没有人会有勇气来打破现实。不过，现实的单调残酷也有一个作用，就是人在现实中生活久了，便习惯它了，这总比不习惯它要好得多。

长久的沉默被他们身上蜂鸣器的一阵狂乱响声打破，护士与机枪兵本能地以最快速度打开佩戴的微型雷达显示器。显示器上位于他们东方的两个红点跳动几次后，马上消失了。他们明白，在他们东边执行同样侦察任务的两个人已经受到敌人的攻击，而且现在已经殉职了。根据他们发出受到攻击警报到死亡的时间，足以看出敌人数量的巨大。

“怎么办？”机枪兵的脸色有些苍白，他望着护士，希望这个聪明的护士能说出“敌人不会攻击到这里”的话。但是护士没有开口，同样苍白的脸色令机枪兵反而更加不安。

人类有两个主基地：东边的主建设基地和东南方向离它不远处的主经济基地。这两个基地就是人类在这场战争中的命脉。除此之外，在主经济基地偏南的岛上还有一个副经济基地。现在敌军已经逼近，很明显是想用大规模部队直接扫平人类的两个主基地。而地形因素决定不管采取什么样的攻击方式，敌人都必须先将东南方的经济基地打下来，才能接近主建设基地。也就是说，如果战况真的如此，那敌军将在两天左右的时间内到达并通过机枪兵与护士的所在地。如果基地不下达让他们撤回的命令，那他们将毫无生还的希望。

天上飘下的雪花渐渐变大，紧张气息笼罩下的神庙与民房依然显得无比宁静，因为它们没有生命，没有理想，也没有爱人……

“你在想什么？”机枪兵感到护士的手冰冷，便握得更紧了，希望缓解她的不安，同时也为自己过度跳动的心找个依靠。在这近乎绝望的处境中，护士才终于脱离了以往以大姐姐自居的习惯，温柔地靠到机枪兵肩

上，双手环过他的手臂。机枪兵被这突如其来的亲热姿势弄得有些不自在，但没有动，就让护士这样靠着。隔着僵硬的制服，他感到护士身体的温暖。"你还喜欢我的，是吧？"护士懒懒地问道。"嗯！"机枪兵依然有些不自在，甚至腼腆，以至于说话时都不敢看上护士一眼。"我要你说出来！"护士的语气像是使小性子的女生，含着在机枪兵怀中赖着的幸福。"为什么？"机枪兵在这样的处境中依然改变不了他傻乎乎的语言习惯。……沉默一会儿后，护士略带伤感地回答他："因为我怕以后再也听不到有人对我说他喜欢我了。"机枪兵有些感动，也有些难过："我喜欢你，你放心，我们不会有事的。"而其实到底会不会有事，他自己心里也没底。

两个人就这样偎依着，幸福似乎会永远不变。但机枪兵手上那个通讯设备又响了，他接到命令——明天上午8:00乘运输机飞往东南边的岛上。"去那里干什么？"机枪兵一脸疑惑地看着护士。护士却没有收到任何命令，她不明白机枪兵的话。"怎么？你没收到吗？……等等看收得到不……"护士的通讯器总是沉默着，命令仅仅是发给机枪兵的。

也就是说，他们俩在明天8:00就得分开，这对刚刚走在一起的小情侣来说无疑是个打击，但也为他们带来了幻想。也许这个命令能给他们直接面临死亡的现状带来一点生存的希望。

不过，护士仔细思索后就放弃了这种幻想，她摇头说："这并不是什么好事情。""怎么？"机枪兵更加疑惑。护士向他说明自己的看法："你知道我们一共有两个主要区域，一个是主经济基地和主建设基地，因为两个基地连在一起，防守相对密集，兵也多，直接攻打会很困难；第二个就是东南岛上处于建设中的经济基地，它的未来将支持我军的战争开支。因为现在主经济基地的所有矿产已近枯竭，所以真正重要的反而是东南岛。我估计敌人的真实动机应该就是围兵威胁主基地，然后趁机用小量兵力把东南岛给打下来，这样他们损失会很小。而我们的司令官肯定是看出了这一点，所以派你们过去保护东南岛的矿产资源。"

"那为什么不连你一起带去？"机枪兵有些着急。"呵呵"，护士冷笑两声："因为我没有战斗力。现在更需要的是你们有战斗力的士兵，运输机数量又有限，所以就只能把你们派去战场而让我们护士留下。"

"这样很好啊，你就可以活下来了。"机枪兵笑了笑，笑得很真诚，也很无奈。

机枪兵刚说完话，护士的眼泪刷地流了下来。机枪兵慌了，"别……别难过……"他不知道自己该说什么好，"会有办法的。""不管怎样，你一定要好好活着！"护士擦擦眼泪，坚定地说，却又带着一种无法形容的悲伤。机枪兵紧紧把护士搂在怀里，回答道："好！"想再要说什么，却怎么也说不下去。

机枪兵想起了那首歌："有一天战火烧到了家乡，小伙子拿起枪奔赴边疆。心上人你不要为我担心，等着我回来，在那片白桦林……"但他没有唱，他不想让护士难过。他想他要好好把仗打完，好好活下来；回来找他心爱的护士，一起来这片曾承载过他们心灵的白桦林。

一个夜晚很快就过去了，他俩的分别也进行得很快，因为军人的天职就是服从命令。留给机枪兵的仅仅是一张在泪水掩盖下无比悲伤的脸以及不管战争多么残酷，他也要坚持活下来去找他心爱的人的信念。

机枪兵到达的岛上相当宁静，完全没有敌军要来骚扰的迹象。不料几小时后传来消息，人类的两个主要基地已经被敌军扫荡，人类全军覆没，仅剩下岛上的几个机枪兵和农民了。

也就是说，那护士已经死了。机枪兵跌坐到地上，仰望着星空，泪水夺眶而出。他终于明白了记忆中那张悲痛的脸的含义——人类为了保存最后的战斗力，不得不放弃所有护士，而用有限的运输机运走尽量多的战士。聪明的护士肯定看出了这种动向，但怕机枪兵不肯丢下她，才编了个敌人要袭击岛上基地的谎话……她爱他，她希望他能活着。机枪兵被深切的思念和巨大的痛苦冲击着，心痛不已；他再也见不着她了，他心爱的人永远不存在了……他痛恨起造成这事实的一切。

"噩耗声传来在那个午后，心上人战死在远方沙场……"也许这是一切战争都存在的悲剧……可是战争却依然重复着……

最终，人类奇迹般地赢得了那次战争的胜利，机枪兵也好好地活了下来。他想去白桦林里那块为所有牺牲者修建的墓地，想找到那护士的墓。但是此刻他才发现，他根本不知道那护士的名字。重复的战争，重复的悲剧，重复的生活，耽误了多少生命，多少珍贵的东西……

许多年后的一个傍晚，在一个被世界遗忘的白桦林中，有一位老人缓步走着。他慢慢走到树林深处，那里有一片躺在夕阳中的墓地。老人弯下腰去，一个又一个地仔细查看着那些墓碑……他相信自己能感觉得到，那颗曾经与他在这里一同跳动的心。



“新一代”反病毒产品——光华反病毒软件

当人类创造出神奇无比的计算机时，另一部分人就发明了一种可与之“媲美”的东西——计算机病毒。随着网络的快速普及和发展，互联网成了计算机病毒的最好载体，病毒的数量急剧膨胀，危害性更是不可同日而语，如何解决计算机的安全问题成了一个重要的研究课题。

中国最早从事计算机病毒与网络安全技术研究的专家、起草国家公共安全行业标准《计算机病毒防治产品评级准则》的刘杰先生经过15年的潜心钻研，开发出全球首款采取Online安全设计概念的反病毒产品——光华反病毒软件（www.viruschina.com）。

光华反病毒软件采用新一代的产品开发思路和先进技术，把以前的“孤岛”式的单机杀毒产品与当前先进的分布式网络技术结合在一起，让用户得到的不仅是一套产品，而是一个以个性化的安全解决方案为核心的网络安全平台，这将极大地提高用户得到的安全服务质量。

光华反病毒软件安全新特性

Online安全设计概念

在反病毒领域，首次采用Online设计理念。Online是指“在线”的意思，如在线游戏、在线聊天等，简单地说就是只要电脑接入互联网，就已处于Online的状态了。光华反病毒软件使用Online技术，在电脑接入互联网后，无需用户手动操作，软件系统自动登录到安全服务网站（www.viruschina.com），实时地进行病毒库的更新和产品升级，同时，用户也将及时接收到日月光华公司提供的各种安全防护信息和其它多种安全增值服务。安全保护，自在轻松！

让你买得起，用得方便，一套当作几套用

由于采用Online的设计，突破了版权保护对产品使用的限制，让更多的用户享受到正版产品及服务，节约了投入成本。用户可在多台自己的电脑上安装光华反病毒软件。因此，用户只要购买一套产品，光华反病毒软件就能使你的每台电脑都得到安全保护。

专注才能专业，木马查杀专家



拥有专门查杀木马的木马查杀引擎，内置5万多种最新木马样本，可对内存中的每个进程和计算机端口进行实时监控——既可查杀已知木马，也可对付未知木马，随时在线升级支持，保证用户免受木马的侵害。



量体裁衣，对各种在线应用提供针对性安全保护

1）保护各种即时通讯工具

拦截QQ、ICQ、UC、网易泡泡、MSN、雅虎通、搜Q等数十种即时通讯工具中可能存在的病毒、恶意代码，使你不管是娱乐还是工作都安全无忧。对QQ提供隐私保护，避免本机保存的隐私聊天记录被偷看，保护心爱的QQ号码不被盗用。

2）保护网络支付安全

保护信用卡、银行卡、电子商务网上支付的安全，为用户的个人财产保驾护航。

3）保护游戏装备和账号安全

保护网络游戏账号和密码的安全，防止账号、密码、游戏极品装备被盗。

4）邮件保护

针对病毒对邮件系统的侵袭，为Foxmail、Outlook Express等数十种邮件系统提供了防毒、杀毒、应对垃圾邮件等功能。

超强网络安全保护，让各种网上应用更安全

使用户更为安全地使用浏览器浏览网页，具有自动屏蔽、查杀网页中的恶意脚本，为浏览器打安全补丁、浏览器修复、网络配置恢复等功能，使用户避免受到恶意互联网应用的危害；并能根据自身的需求来选择是否打开弹出式窗口，不给可能的网络病毒、黑客恶意代码以任何可乘之机，减少由此带来的网络安全隐患。

防杀兼备，万能恢复

光华反病毒软件，不仅可防止入侵病毒，击溃来犯黑客，消灭有害数据，而且查杀未知病毒高达90%，查杀已知病毒12万多种；能精确还原受到病毒侵犯的文件，查杀一遍可彻底清除，病毒不再复发。此外，还具有灾难恢复、全息数据救援、维护系统正常运行的全面保障信息安全的功能。

享受安全新生活，从使用光华系列产品开始

科技使生活更快乐，科技使我们更安全。技术领先、服务全面是北京日月光华软件公司的追求和理想，解决计算机安全问题是我们的职责和义务，全体研发人员将一如既往地秉承这一理念，为满足用户的安全需求而不断地努力，和广大用户一起全力铸造一道牢固不破的信息安全防线。

安全深入生活——Security Inside Life
资料参考：www.viruschina.com



www.Jcard.cn







你充我送



使用骏网一卡通充值就有QQ礼品赠送

充值也送礼 信不信由你！

Junnet VIP Service 2004
VIP.800J.COM
骏网在线VIP专区 诚征VIP客户

Junnet Junnet Group | 骏网在线 www.800j.com

官网:www.junnet.cn | 骏网一卡通:www.jcard.cn | 骏网在线:www.800j.com
地址：北京市海淀区人大北路33号大行基业大厦8层 邮编：100080

上海、浙江、江苏部分经销商名单

上海骏网	021-63746334	天威集邮市	021-53015480	无锡名门	0510-2726552	丽水图腾	0578-2156566
上海沃德	021-54900486	上海木星居	021-59928650	无锡金色邦联	0510-2707675	丽水电脑世界	0578-2507970
文庙忻勋	021-63296718	上海向日葵	021-58603307	苏州东领电脑	0512-65196819	丽水新世纪	0578-2126697
上海候氏	021-51053055	上海浪信科技	021-55661334	苏州连邦软件	0512-65580195	宁波纵横	0574-87263658
上海吉彬	021-58365025	上海步伟电脑	021-57818405	苏州百代	0512-65218848	宁波普天	0574-87683185
上海志邦	021-63550139	上海银路书社	021-62856732	苏州探路人	0512-68888141	宁波民乐	0574-87129191
上海晨旭	021-58790911	韦韦综合商店	021-63646729	苏州百代	0512-65191600	温州博采	0577-88851115
上海凯伶	021-62857775	上海韦韦综合商店	021-63646729	苏州沧浪	0512-65185177	温州连邦	0577-88839271
上海东胜	021-62110504	上海建奇通讯经营部	021-63546137	苏州东领	0512-65148417	温州里仁	0577-88849541
上海钜盛	021-64689467	上海凯伶科技有限公司	021-62857678	苏州汇丰连邦	0512-65580195	温州世博	0577-88856467
上海图龙	021-62767664			江苏太仓急速	0512-53541213	温州宏光	0577-88831695
上海忻勋	021-63296718	高达电脑	13918168214	太仓雷傲	0512-65678713	衢州弘智	0570-3020020
上海众想	021-65624443	上海友擎	13003229947	苏州亿涛软件	0512-65220551	衢州华微	0570-3027221
上海豐通	021-63676068	上海福泉	13162629892	南通雪鸟	0513-5581893	龙游科隆	0570-7111255
上海钜盛	021-54245341	上海瑞硕软件	13003276210	常州锦旗	0519-6645469	常州诚意	0519-6640798
上海育业	021-63185440	上海友擎科技	13361910293	江西南昌北软	0791-6280257	常州百佳	0519-6656786
上海万国	021-56385054	上海青浦新世纪电玩	13162090187			常州连邦	0519-6664881
上海开明	021-63010459	冰点电脑配件经营部	13564549725	杭州美迪骏网	0571-56770966	绍兴连邦	0575-5896262
上海瑞硕	021-65341248			杭州连邦	0571-89910509	绍兴希望	0575-8332418
银路书社	021-62856732	南京温特尔软件	025-3220261	杭州美迪	0571-88271304	绍兴远大	0575-5147322
翔殷国佳	021-65308898	南京德亿科技	025-8452299	杭州通元	0571-28862126	上虞虞城电脑	0575-2123967
永兴四方	021-63149828	南京榴园	025-8369018	杭州星星	0571-88823689		
		南京松竹书店	025-6633995	义乌快捷	0579 -5531185		
金亮角	021-50714166	南京苏四方	025-8454753	义乌高峰	0579-5327860		
蕃茄软件园	021-65409130	南京探路人	025-8689716	东阳创智	0579-6639223		
向日葵软件	021-58852833	无锡正普	0510-2730592	金华天承	0579-3210791		
青浦新世纪	021-59732619	无锡科尔	0510-2711063	金华豪亮电脑	0579-3210815		

本活动最终解释权归骏网所有
活动详情请登陆www.jcard.cn查询

英雄的王座

11月11日，天下竞技对战平台测试全面开启。

电子竞技作为一种新兴时尚的休闲和脑力运动，在国内拥有数量惊人的爱好者和狂热拥护者。网络虽然是电子竞技事业最强大的平台，但纵观目前国内的网上对战平台，普遍都存在各种各样的问题，比如不能支持玩家间良好的交流和沟通，不具备强大丰富的个人资料和积分系统，不能将对战平台社区化，从而不能很好地发挥网络交流的无地域限制优势。虽然解决了网络对战的问题，但玩家依然各自为政，赞助商也无从下手，产业的各种资源无法集中，产业链的形成在这一环上被大大削弱。

以上就是目前国内第一和第二代网络电子竞技平台的现状，国内电子竞技事业发展到今天，这种单一的只提供对战平台服务的网络电子竞技平台已不能适应目前形势的需要，玩家迫切需要一个全新的平台模式，那就是提供如社区般全方位服务，能有效地集中各种资源，为选手和赞助商提供畅通交流和合作的通道，能最大限度地调动普通玩家的积极性，并最终形成电子竞技事业更大的影响力和号召力，带来中国电子竞技事业的全面开花和更美好的明天。

正是基于这种要求，全新的第三代网络电子竞技平台——天下竞技平台应运而生。作为网络对战平台划时代的革新，顺应时代需要的新一代对战平台，天下竞技平台首先在硬件和技术上相对以往的传统对战平台有了一个质的飞跃：采用硬件级的底层数据交换引擎使系统支持超过500种以上的对战游戏，能支持游戏的数量大大超过传统的网络对战平台，几乎支持目前所有能联网的游戏和目前还没有上市的游戏，硬件级底层数据交换引擎使玩家不必对每一款游戏都进行客户端软件的更新，新系统强大的功能也使服务器所能承载的数据量成几何级数增长，玩家可在天下竞技平台享受到最流畅的对战乐趣。



荣誉点：17000
绿萤闪亮天然绿玛瑙手链

荣誉点：13400
美宝莲睫妆3合1粉条(9.2g)

荣誉点：8930
瑞士军刀-伴随者(0.6123)

荣誉点：7800
美宝莲水晶璀璨液体唇膏(5.5ml)

荣誉点：6600
高贵天鹅水钻胸针(宝石蓝)

荣誉点：3800
zippo 打火机专用油

同时，为了形成良好的交流和沟通渠道，天下平台大胆地把网络社区的理念引入对战平台中，同时建立起一系列庞大的玩家数据库，玩家在这里不但获得一个唯一的身份，这个身份还将完整记录玩家的活动，也就是说，玩家的一切成绩和活动都将在这个平台中得到记录，并且可随时查询。随着玩家技术的成熟，如同虚拟社区一样的各种积分制度将会同时启动，玩家可利用自己的技术得到积分奖励，购买一些社区虚拟物品。虚拟物品和积分都将标示出玩家的身份和地位，高手玩家的王者风范在这个平台上一览无遗。玩家与玩家之间的相互交流也得到最大限度的提升，无论是个人玩家还是团队玩家，都安排了非常丰富的交流模式，适合不同玩家的不同需求，即便是游戏中的玩家和游戏外的玩家，也依然可进行语音通话，即时语音聊天系统的强大使天下对战平台的语音功能拓展到了全平台，历史性地实现了全平台互通。



荣誉点：910480
SUUNTO-OBSERVER TI观察系列(4746)

荣誉点：369170
CASIO极限追光登山运动表PRG-60T-7AVDR

荣誉点：71600
西铁城-机械情侣表
NH6040-57(男)
PD2910-50(女)

荣誉点：49000
负氧离子车室两用空气清净机THD4XPIAA

荣誉点：30200
玉兰油新生细致滋润乳

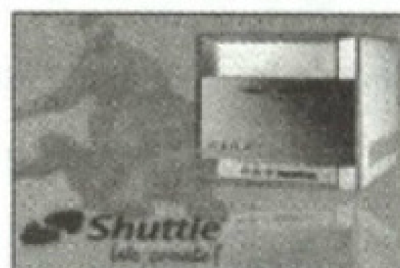
荣誉点：30020
Zippo 复古银1941

作为体现玩家和战队成绩及身份的积分系统，不但使用户在天下平台上有了成长的概念，同时也可支持各种大规模的全国性质的电子竞技联赛，使正式电子竞技比赛完全通过网络举行成为可能。

为了增加广大玩家的参与性和趣味性，天下对战平台还推出了一系列荣誉点和积分兑换形式，玩家在平台上参与的游戏不会只是娱乐而已，还将根据其成绩获得的积分点得到实物礼品的兑换点，这些礼品包括许多丰厚的商场代金券。所以，在天下平台上，游戏高手们将可利用自己的技术和实力赢来相当于现金的支持，这将极大地鼓舞国内电子竞技选手的士气。国内电子竞技事业所需要的是，将技术、实力和玩家获得的奖金有机地结合起来，因为这样既能帮助一些高水平的战队获得运营资金，又能调动广大玩家的积极性和参与的热情，这也正是基于国内电子竞技现状和需要而考虑作出的决定。



国内最大的反病毒专业企业——瑞星公司，成为天下竞技强大的合作伙伴及网络安全后盾共创“安全-娱乐”相结合的电子竞技对战平台。



全球知名的浩鑫公司为天下竞技对战平台，提供具有豪华配置的XPC，做为这次有奖注册的超值大奖。

作为最新的第三代电子竞技平台，天下平台无论是在软硬件支持还是网络技术方面都非常先进，无论是技术上还是策略上，都更加贴近电子竞技产业和玩家的需要，它才是真正属于中国电子竞技英雄们的王座。

天下竞技对战平台官网地址：www.joyinter.com

天下竞技
WWW.JOYINTER.COM

UC2005揭秘

在拥有了国内第一大门户网站新浪的强大资源优势后，已改名为新浪UC的UC会给用户带来什么惊喜呢？新近泄露出来的UC2005内部测试版本，让我们看到了许多耳目一新的功能。

一、全新的外观

据悉，本次UC版本升级对整个产品的外观都进行了全新的设计和优化。左右键菜单也重新按照2005风格设计了界面及图标。

全新的Logo



全新设计的UC信鸽让人眼前一亮，形象更加可爱，更加充满活力，五彩的尾巴象征UC给人们的网络生活带来欢乐。





全新的头像

聘请专业美术人士全新设计的头像更加精致传神，更适合展示网友的个性（以下为部分新头像）。

全新的主界面

2005的主界面进行了重新的布局调整，主窗口从上到下分为4个区域，分别是“个人信息区”、“联系人列表区”、“服务面板区”和“功能按钮区”，各种服务一目了然。新增的“服务面板区”提供了“手机服务”、“UC交友”等服务，并预留了扩展空间。平时不用时还可收缩起来，使用更加方便。

二、更多聊天乐趣

在增加聊天乐趣方面，倡导边聊边玩、有声有色聊天新模式的UC向来是先锋，这次又给我们带来什么惊喜呢？

有说有画：2005版本在聊天窗口中增加了“画画”功能，用户可在聊天的同时信手涂鸦，把文字说不清的东西画出来，这种有说有“画”的聊天新境界毫无疑问会给交流带来更多乐趣和方便。

边聊边玩：新版本还把UC特有的场景游戏结合进了聊天窗口中，松鼠大战、连连看、快乐足球等多款小游戏可让你在聊天的同时体会到游戏的乐趣。

三、动感UC秀免费玩

QQ秀是许多人喜欢QQ的原因之一，也是UC用户呼吁已久的功能，这一次UC终于不负众望，在2005版本中推出了自己的虚拟形象系统——UC秀。值得一提的是，和UC动态表情一样，UC最新推出的UC秀可是会动的哦！更让人高兴的是，目前UC秀全部免费，这下MM们可不用看着别人的漂亮衣服眼馋了啊！

四、掌握天下大事的UC资讯通

依托新浪强大的资讯优势，UC推出了咨询滚动条功能，它囊括了新浪网站各大频道内容，只要打开UC，就可随时了解最新的天气预报、新闻、股市信息。它还可定制自己喜欢的新闻类型，在聊天的同时随时掌握世界动态，让用户真正体会到第一时间得到新闻信息的快感。

设置 11:21 9月1日晚国家博物馆前举行奥运活动消息不实 | 20/31℃

五、更多好玩的游戏



UC游戏大厅里，新增了多款新颖刺激的休闲游戏。《燃烧战车》、《爆笑足球》等多种游戏给你更多选择（右图为《燃烧战车》的游戏场景）。

六、更多登录方式



可选择UC号码、新浪会员（昵称）、绑定邮箱登录，你再也不用担心自己忘记UC号码了。

七、更多免费更多实惠

在拥有了新浪强大资源优势之后，UC又发起了更强大的免费攻势。

1GB免费邮箱：从2005版本起51uc.com邮箱从原来的100MB扩大到了1GB！此外，每个用户除了拥有与自己号码同名的邮箱外，还可给自己的邮箱起一个个性化的别名，一个邮箱两个名字，赶快抢注自己喜欢的个性化信箱吧！

越用越大的网络硬盘：从9月起，UC的老用户使用UC网络硬盘可得到扩容的优待，时长从100小时64MB扩容到500小时128MB。

免费短信：用户使用UC无线服务，每月可发450条的免费短信。现在用户收到短信后可直接回复到UC。方便快捷的沟通方式。

八、全面整合新浪服务资源

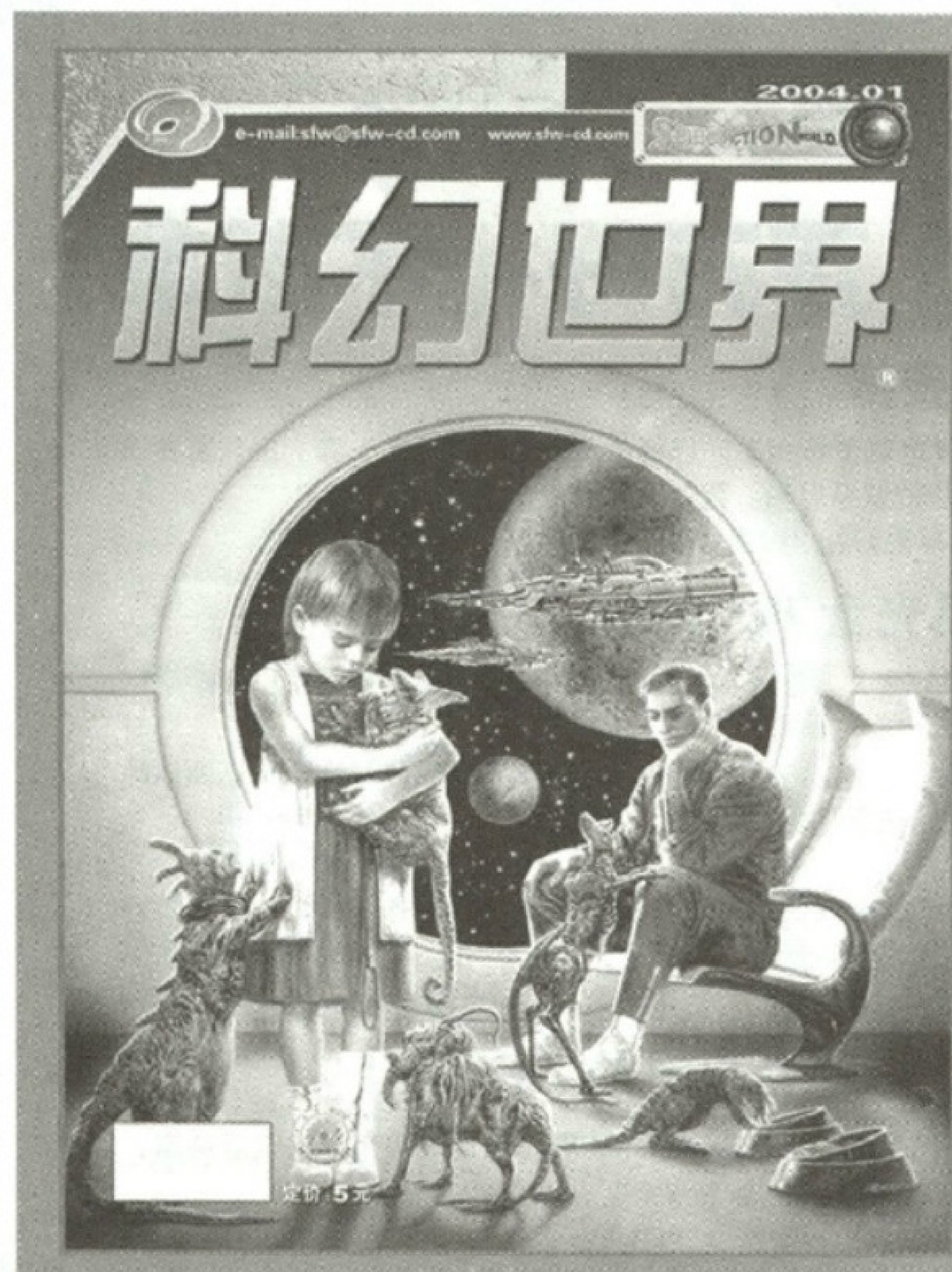
在2005新版本中UC和新浪的各种服务也结合得更紧密了，用户不仅可直接使用新浪会员账号登录UC，而且在查找时，还可专门查找新浪会员。

UC交友服务：根据用户注册的资料，可帮用户速配好友，认识更多的朋友。

UC星座服务：可显示用户星座的今日、本周、本月运势，还有各种占卜方式，占卜类型包括“星座速配”、“星座互动”等。

在实现了和新浪的强强合并之后，UC2005版本给我们带来了很多让人振奋的进步。通过UC2005的客户端，用户可非常方便地控制和操作各种常用的网络资源，如即时通讯、E-mail、文件管理、社区讨论组、团体同学录、新闻订阅等，把以往门户网站分散的多种服务通过IM整合形成一个有机的整体。

随着UC2005的推出，本已热火朝天的IM市场必将掀起一番新的高潮！



《科幻世界®》

选择科学，与幻想同在

百万青少年读者的共同选择！

卷首特辑： 科学热点 轻松解读
世界科幻： 名篇经典 一网打尽
银河征文： 中国科幻 群星璀璨
科幻影视： 深入报道 独家分析

定价：5元　邮发代号：62-96　类型：月刊

社址：四川省成都市人民南路四段十一号
邮政编码：610041
读者服务部热线：028-85246750

我订了

中国中学生报

好喜欢哟

《中国中学生报》四开八版
套色、彩色每周各一期（暑假出合刊）
月价：5.75 元　季价：17.25 元
半年：34.50 元　全年：69.00 元
全国各地邮局均可办理集体或个人订阅
邮发代号：1—246
报社地址：北京朝阳区左家庄北里 5 号楼
邮政编码：100028
编辑部电话：（010）64634854
发行部电话：（010）64633530

订2005年《电脑爱好者》



四季光盘连环送 百万好礼不断拿



特 天上掉馅饼 全年杂志免费得

如果您推荐您的5位朋友邮购2005年全年《电脑爱好者》，您将免费得到全年杂志一套。您只需要请您的朋友汇款时在附言栏注明您的姓名和您的联系电话。我们会及时与您联系。

注:享受此项优惠免费获赠杂志的读者，除享受好礼4(赠送短信社区)外，其他好礼不再享受。



1 春、夏、秋、冬四季精品光盘人人有！

(1)只要在杂志社邮购2005年全年《电脑爱好者》，您将在2005年分四个季度免费得到由小编亲手打造的四季精品光盘。

(2)只要在邮局订阅2005年全年《电脑爱好者》，将您的订阅回执复印件在**2005年2月28日**之前寄回(以邮戳为准)或传真至杂志社，我们将分半年免费赠送您四季精品光盘。

注:复印件上请注明详细地址、姓名、电话。

(3)如果您直接在报摊或邮局购买杂志，只要参与我们的2005年拼图大比拼，集齐并拼对《电脑爱好者》1~23期的拼图，就能在年底免费得到四季精品光盘之DVD版。

注:全年订阅和邮购用户不享受此项优惠。



2 个性珍藏版《电脑爱好者》 绝无仅有的VIP待遇！

只要在杂志社邮购2005年全年《电脑爱好者》，您将得到完全不同于市场销售的个性珍藏版杂志，尽享尊贵的VIP待遇！



3 百万好礼连环送 惊喜不断等你拿！

我们将在2005年不断为邮购和订阅全年杂志的读者送出精心挑选的礼品，价值超百万！



4 赠送短信社区服务 体验缤纷虚拟世界！

凡邮购和订阅全年杂志的读者，只要提供您的手机号，您就将免费得到一个月的《电脑爱好者》短信社区服务。

订阅醒目板

1.如果您选择直接从杂志社邮购，您可以通过以下两种方式汇款:

A.邮局汇款

地址:北京市9615信箱
邮编:100086
收款人:牛万华
提醒:请您在附言栏注明"CFAN2005"，如果您还希望免费获得我们的短信社区服务，请一并注明您的手机号。

B.银行汇款 (仅限订阅《电脑爱好者》杂志)

开户行：中国银行北京分行科技会展中心分理处
户　名：北京《电脑爱好者》杂志社
帐　号：8145　14228208091001
通过银行汇款后，请您务必将您的详细地址、姓名、银行转帐凭证、产品名称、手机号码(如果您希望免费获得我们的短信社区服务，请在手机号码后注明"短信"两个字)传真到010-62162001。

2.如果您选择在邮局订阅:

您需要在邮局订阅后，将订阅收据及您的详细地址和手机号码(如果您希望免费获得我们的短信社区服务，请在手机号码后注明"短信"两个字)通过传真或邮寄到杂志社。
传真：010-62162003
复印件请寄至：北京市9615信箱(100086) 邢春霞收

咨询电话：010-62162003、62161335/6/7转8008、8308

想和《电脑爱好者》亲密接触吗？

认真填写以下信息并传真（010-62162003）或寄回（100086北京9615信箱邢春霞）就可 **免费** 得到2004年任何一期《电脑爱好者》

姓　名:________ 性　别:________
年　龄:________ 通信地址:________
邮　编:________ 联系电话:________
E-mail:________

学历: □初中 □高中、中专或职高 □大专 □本科 □研究生及以上

职业: □教育 □办公人员 □科研人员 □技术人员 □财会人员 □管理人员 □美术设计 □编辑记者 □学生 □工人 □农民 □自由职业 □其他

您单位或家里有电脑吗? □单位 □家里 □没有

您每天上网平均多少小时?
□基本不接触 □半小时之内 □1~2小时 □2~4小时 □4小时以上

您目前乐于采用的获取报刊杂志的方式
□邮局订阅 □报刊亭零购 □汇款到杂志社订阅 □网上订阅 □上门收订 □在图书馆或其他公共场合阅读

广　告　索　引



10元正版软件

精品游戏

编号	名称	价格/盘数
ZM1657	拳皇格斗2004-忍者神龟	10元/1CD
ZM1656	掌机游戏王(连连看全辑)	10元/1CD
ZM1653	精选迷你游戏精品库	15元/2CD
ZM1652	街机经典	15元/2CD
ZM1636	海洋之心(海贼王改编游戏)	15元/2CD
ZM1624	执念(新魂斗罗游戏)	15元/2CD
ZM1605	精品3D街机游戏大全2004	15元/2CD
ZM1604	动作冒险枪战游戏精选全集2004	15元/2CD
ZM1603	网球王子之王子之路(游戏)	10元/1CD
ZM1597	主题游戏大全集2004	15元/2CD
ZM1596	世嘉经典游戏精选	15元/2CD
ZM1595	任天堂经典游戏精选	15元/2CD
ZM1594	街机王中王-3D游戏经典全集	15元/2CD
ZM1569	侍魂全集	10元/1CD
ZM1568	2004经典火爆游戏全集	15元/2CD
ZM1567	鸣人的成长-火影忍者(游戏)	10元/1CD
ZM1562	疯狂足球世界	10元/1CD
ZM1561	捧腹又开怀(爆笑游戏专辑)	10元/1CD
ZM1541	拳皇2004合辑	10元/1CD
ZM1539	虚拟人生3-修罗战记	10元/1CD
ZM1523	灌篮高手VS圣斗士(游戏)	10元/1CD
ZM1521	中国麻将大全	10元/1CD
ZM1520	实况足球经典全集	15元/2CD
ZM1515	天王	15元/2CD
ZM1514	铁路大亨2(简体中文版)	10元/1CD
ZM1509	中华客栈	10元/1CD
ZM1493	格斗游戏全收藏大全集2004	15元/2CD
ZM1473	三角洲特种部队2(英文版)	10元/1CD
ZM1468	3D七龙珠经典全集	10元/1CD
ZM1459	GBA经典游戏全集	15元/2CD
ZM1457	盟军行动-猎杀潜航	10元/1CD
ZM1450	大秦悍将	10元/1CD
ZM1448	GBA游戏大全	10元/1CD
ZM1445	拳皇格斗全集	10元/1CD
ZM1440	爱神餐馆	15元/2CD
ZM1431	拳皇2003	10元/1CD
ZM1430	最新合金弹头全集(完美版)	10元/1CD
ZM1429	合金弹头5	10元/1CD
ZM1409	三角洲特种部队3-大地勇士	10元/1CD
ZM1406	空战射击游戏大全	10元/1CD
ZM1405	街机游戏风云榜	10元/1CD
ZM1402	经典动作游戏大全	10元/1CD
ZM1374	GBA模拟游戏全收藏	15元/2CD
ZM1356	经典模拟游戏大全	10元/1CD
ZM1350	赛车游戏王	10元/1CD
ZM1347	轻松小游戏-最新小游戏大全	10元/1CD
ZM1346	2004体育赛车游戏大全	10元/1CD
ZM1327	商场大亨(中文版)	10元/1CD
ZM1269	280个经典小游戏	10元/1CD
ZM1201	桌面游戏王	10元/1CD
ZM1199	最新火爆游戏精选	10元/1CD
ZM1163	雷电2003	10元/1CD
ZM1138	FLASH休闲小游戏大全	10元/1CD
ZM1137	最新经典游戏大全2003	10元/1CD
ZM1125	龙之吼	10元/1CD
ZM1117	蜡笔小新2	10元/1CD
ZM1115	虚拟人生1	10元/1CD
ZM1011	蓝色警戒	10元/1CD
ZM0851	剑侠情缘Ⅱ完美版	15元/2CD
ZM0683	珍珠港-拂晓出击	10元/1CD
ZM0587	明星三缺一	10元/1CD
ZM0168	西风狂诗曲2-暴风雨	20元/4CD

更多...



影视．卡通．MP3音乐

编号	名称	价格/盘数
ZM1655	卡通片系列-圣子到	15元/2CD
ZM1654	卡通片系列-宫崎峻经典全集	25元/5CD
ZM1628	卡通片系列-篮球飞人(灌篮高手剧场版)	10元/1CD
ZM1593	卡通片系列-名侦探柯南后续剧场版	18元/3CD
ZM1592	卡通片系列-全职猎人(下)	18元/3CD
ZM1574	卡通片系列-海贼王(海盗路飞)	15元/2CD
ZM1573	卡通片系列-天使怪盗	15元/2CD
ZM1572	卡通片系列-最游记	18元/3CD
ZM1571	卡通片系列-钢之炼金术士	18元/3CD
ZM1570	卡通片系列-网球王子	15元/2CD
ZM1525	连环漫画电子图书系列-小鼠一家亲1	10元/1CD
ZM1259	卡通片系列-高达W	18元/3CD
ZM1227	卡通片系列-圣斗士星矢(冥王十二宫篇)	15元/2CD
ZM1178	卡通片系列－猎人	25元/5CD
ZM1146	卡通片系列-名侦探柯南续	20元/4CD
ZM1133	卡通片系列-幽游白书(上)	18元/3CD
ZM0824	卡通片系列-机器猫小叮当动画片全集	25元/5CD
ZM0506	卡通片系列－聪明的一休	20元/4CD
ZM1658	动漫歌曲全收录	10元/1CD
ZM1651	怀念巨星MP3	10元/1CD
ZM1650	琼瑶影视原唱金曲全集	10元/1CD
ZM1637	世界经典游戏金曲全集	10元/1CD
ZM1620	华语流行音乐指南	10元/1CD
ZM1617	MP3儿童专用篇	10元/1CD
ZM1616	名曲精品演奏专辑	10元/1CD
ZM1614	民歌经典	10元/1CD
ZM1611	国乐大全专辑一	10元/1CD
ZM1610	夜上海酒廊情歌	10元/1CD
ZM1609	瑜珈音乐200首	10元/1CD
ZM1587	酷歌地带(一)	10元/1CD
ZM1579	摇滚殿堂2	10元/1CD
ZM1578	黄金古典三百首	10元/1CD
ZM1511	女人百分百	10元/1CD
ZM1483	欧美摇滚经典全集	10元/1CD
ZM1388	经典好歌100首	10元/1CD
ZM1342	中国传统器乐名曲大全	10元/1CD
ZM1341	奥斯卡金曲盛宴	10元/1CD
ZM1338	一人一首成名曲女人篇	10元/1CD
ZM1337	一人一首成名曲男人篇	10元/1CD
ZM1230	MP3世界电影原声音乐(五)	10元/1CD
ZM1136	劲爆流行冠军榜	10元/1CD
ZM1121	欧美冠军金曲榜	10元/1CD
ZM0971	经典音乐2003	10元/1CD
ZM0315	同一首歌-情歌经典	10元/1CD
ZM0077	MP3-罗大佑	15元/2CD
ZM0076	MP3经典-合辑四	10元/1CD
ZM0073	MP3-男人篇	15元/1CD
ZM1476	影视珍藏馆17-窥老西儿	18元/3CD
ZM1428	影视珍藏馆14-让爱重来	15元/2CD
ZM1410	影视珍藏馆11-宰相刘罗锅	25元/5CD
ZM1275	影视珍藏馆2-2-一场风花雪月的事	18元/3CD
ZM1266	PC精彩影视港台篇(一)	10元/1CD
ZM1207	麻辣男女教师	20元/4CD
ZM1180	经典日剧：东京仙履奇缘	18元/3CD
ZM0713	经典韩剧－星梦奇缘	20元/4CD

更多...



语言教育．电子图书．电脑学习．软件工具．百科类

编号	名称	价格/盘数
ZM1649	美国之音MP3听力直通车-实练科技	12元/1CD
ZM1644	美国之音MP3听力直通车-国际要闻一	12元/1CD
ZM1640	挑战数学奥林匹克2(小学版)-入门篇	20元/3CD
ZM1639	电子评书-西游记下	15元/2CD
ZM1634	新东方考研英语听力	12元/1CD
ZM1629	新东方四级听力课堂	12元/1CD
ZM1625	中小学生作文参考宝典	15元/2CD
ZM1618	金山词霸2002专业版	10元/1CD
ZM1600	轻轻松松练五笔2004XP	10元/1CD
ZM1583	七种武器系列-网页网站三驾马车	18元/3CD
ZM1581	豪杰超级解霸3000	10元/1CD
ZM1566	体育明星全记录	10元/1CD
ZM1563	中西药辞典	10元/1CD
ZM1537	千术揭秘-扑克篇	10元/1CD
ZM1519	企业管理表格大全	10元/1CD
ZM1507	中华别史全集	10元/1CD
ZM1458	电脑装机全面通2003	15元/2CD
ZM1453	道经故事与历代名画	10元/1CD
ZM1449	365天轻松英语2	18元/3CD
ZM1380	新世纪青少年知识大博览	10元/1CD
ZM1364	童谣三百首(儿童版)	10元/1CD
ZM1301	中华上下五千年	10元/1CD
ZM1279	网页制作四件套2	20元/4CD
ZM1211	青少年"性教育"系列-青春健康	15元/2CD
ZM1197	Office XP应用宝典	10元/1CD
ZM1162	二十世纪全景下-政治/科学/文化	18元/3CD
ZM1152	数码河山成语词典	10元/1CD
ZM1114	中国现代文学名著百部-经典部分	10元/1CD
ZM1103	手绘卡通插画大百科(生活人物篇)	15元/2CD
ZM0417	二十五史	10元/1CD

电影风暴学英语系列和金庸原声朗读版系列

更多...



正普科技

客服QQ：1945577
咨询电话：010-82671133

上海：021-63608260 杭州：0571-28862105 成都：028-85233859 沈阳：024-23960699 哈尔滨：0451-87521218
广州：020-82329307 济南：0531-6558412 武汉：027-87851366 南京：025-86933186 福州：0591-83335046

网上零售

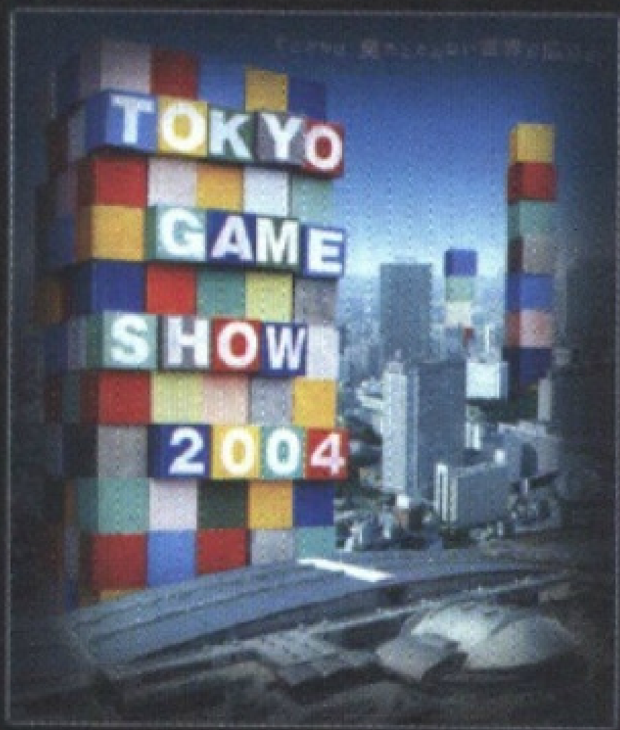


QQ购物：100282688
网上购物：www.2688.com
电话购物：010-82682688

★十万种正版软件、音像、图书，每天推出百种新品 ★全场商品件件低价 ★不满意就退换
汇款地址：北京中关村邮局005信箱 2688网店(收) 邮编：100080 请在汇款单附言中注明商品编号和联系电话

● 各地新华书店、音像店、购书中心、书城、软件店、各大连锁超市有售。 ● 诚征各地区经销商和软件产品。

■ 策划 本刊编辑部



VS



双雄会



东京电玩展（Tokyo Game Show，简称TGS）是由日本电子娱乐协会（CESA）主办，日经BP社（Nikkel Bushiness Pubications.Inc）协办，在日本经济产业省支持下的大型电子娱乐展会，始创于1996年，最初为每年春季和秋季举行。自任天堂公司退出及经济萧条的原因，从2002年起该展会改为每年秋季举行。

2004年的东京电玩展是历届东京电玩展中参展厂商最多的一届。作为世界东方的行业展会，东京电玩展是游戏行业内能与美国的E3分庭抗礼的一大盛会。就以往各届展会来看，无论是现场还是展出产品，都明显带有浓重的日本本土色彩，其中展示的新技术和新产品，基本集中在电视游戏机和大型商用主机上，电脑类游戏在这里可谓凤毛麟角。不过，在本届展会上情况有所改变，首先是电脑类游戏产品占到展出产品比例的25.4%，其次各种手机游戏的展出比例比以往又有进一步的提升，它代表了这种新型的娱乐形式已在国际娱乐业中逐步加入到主流的娱乐产业当中。另外，本届展会提供的英文资料也明显多于以往，这似乎证明东京电玩展也开始更加重视其展会国际化以及在全球电子娱乐业界的影响力了。

2004年1月在北京正式召开了第一届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）。该展会是由中华人民共和国新闻出版总署、国务院信息化工作办公室、中国国际贸易促进委员会和国家版权局共同主办，中国出版工作者协会游戏工作委员会和北京汉威国际展览公司承办的国际著名数码互动娱乐大展。和东京电玩展所不同的是，该展会在中国政府相关行业主管部门支持下举办，在促进商业交流的同时，还具备了进一步加强中国国内电子娱乐产品行业管理，积极规范电子和网络出版物市场，严厉打击盗版及非法复制行为的职能。实际上，在今年10月举办的第二届ChinaJoy大展，几乎成了一个专门的网络游戏展会。

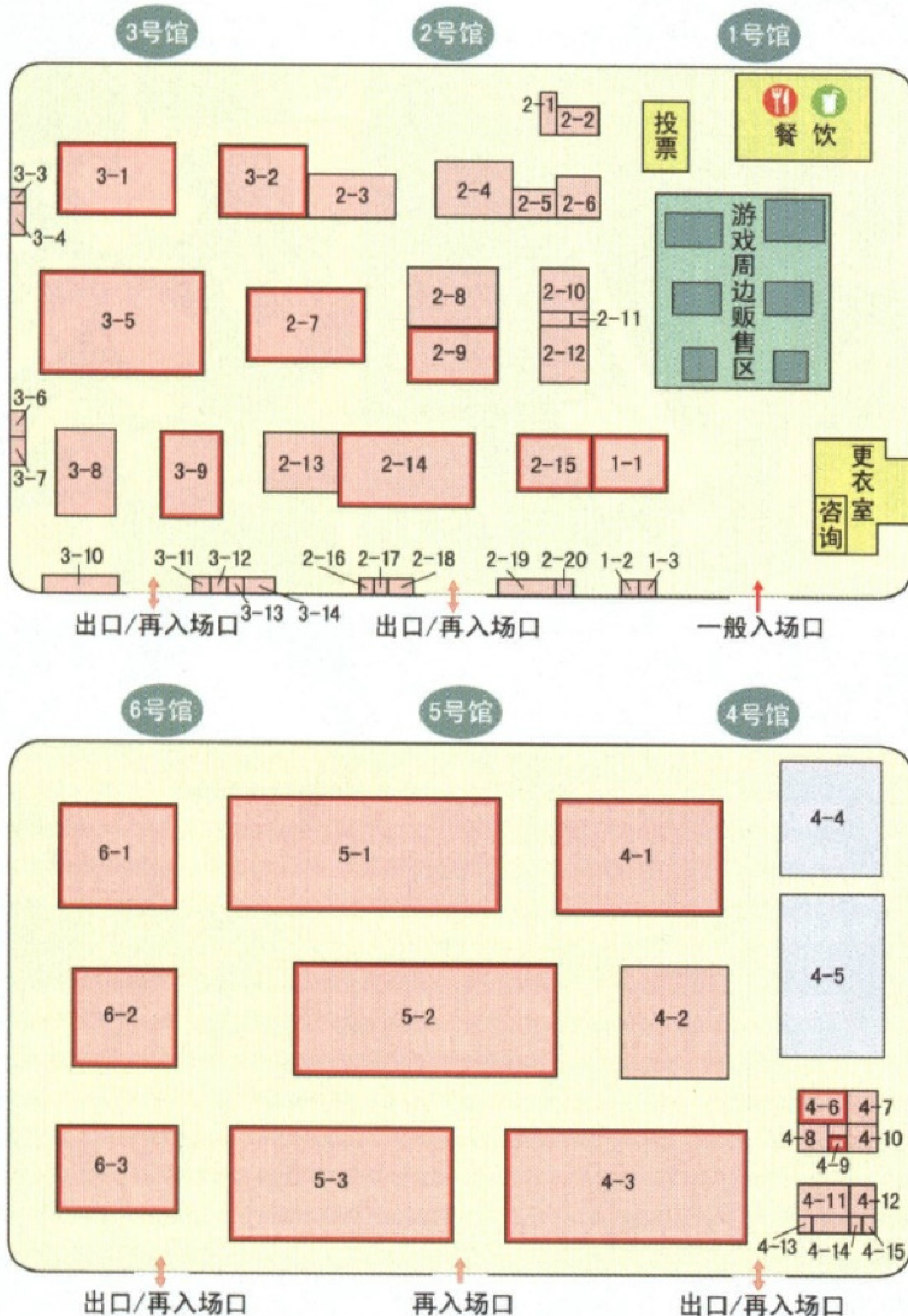
2004年的这两大展会分别在9月底到10月初举办。同样作为具备相当规模和相当影响的游戏行业大展，一个是老牌的游戏大国的行业展会，一个是新兴的网络游戏大国的展会；一个是以电视游戏为主的商业大会，一个是以网络游戏为主的展览大会。中国与国外的游戏行业的差距和区别究竟在哪里？中国游戏产业的未来向哪里发展？我们不妨通过这篇专题来一探究竟。

TOKYO GAME SHOW 2004

游戏本色——东京电玩展

■ **本刊记者 蓝星、Cross 东京报道**

东京电玩展2004会场分布图



注：图中带红色边框的展位在本专题中均有介绍，敬请关注。

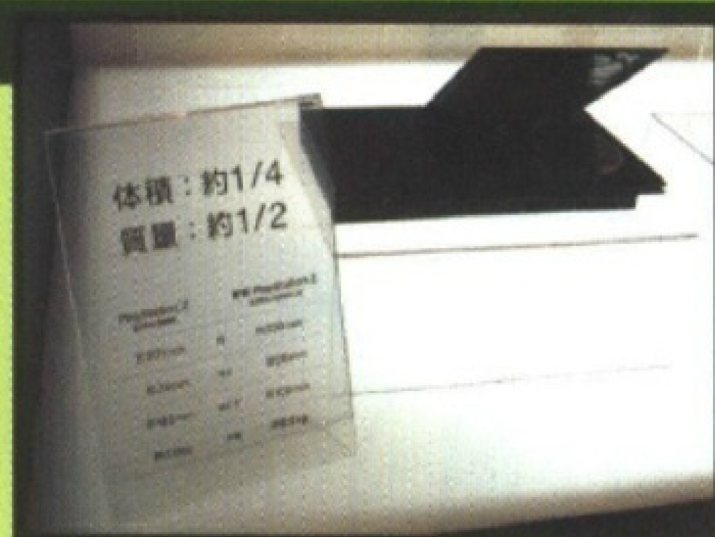
1-1 SNK PLAYMORE CORPORATION
1-2 Dragon Soft Entertainment
1-3 eIT Co.Ltd
2-1 ENTERBRAIN,INC.
2-2 ATARI JAPAN Inc.（日本亚达利）
2-3 TOMY Company.Ltd.
2-4 GRAVITY Corp.
2-5 ATI TECHNOLOGIES（JAPAN）INC.
2-6 KDDI CORPORATION
2-7 TECMO,LTD.
2-8 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.
2-9 Koei Co.,Ltd.（光荣公司）
2-10 Cyberfront
2-11 SANWA SUPPY INC.
2-12 NVIDIA Corporation
2-13 Excite Japan Co.,Ltd.
2-14 TAITO CORPORATION
2-15 ATLUS CO.,LTD.
2-16 日经BP社
2-17 BOSE PSYCHO PHYSICS RESEARCH Inc
2-18 Tokyo Music & Mediaarts Shobi
2-19 NOKIA JAPAN CO.,LTD.（日本诺基亚）
2-20 Sega Logistics Service Co.,Ltd.
3-1 BANDAI CO.,LTD.（万代）
3-2 NCsoft Corp./NC Japan K.K.
3-3 IMAGECIRCUS Co.,Ltd.
3-4 Playseat
3-5 Microsoft Co.,Ltd.（微软公司）
3-6 SUCCESS Corporation
3-7 ARDUC Co.,Ltd.
3-8 GAME INFINITY
3-9 中国台湾省展区
3-10 DIP
3-11 MORITOYS CO.,LTD.
3-12 NTT DATA CORPORATION
3-13 DIGITALACT INC.
3-14 GE Consumer Finance Co.,Ltd.
4-1 CAPCOM CO.,LTD.（卡普空）
4-2 NTT DoCoMo（日本移动通信公司）
4-3 SEGA CORPORATION（世嘉公司）
4-3 Sammy Corporation
4-4 游戏开发展示区
4-5 游戏学校展示区
4-6 网龙（中国）公司
4-7 FUJIWORK CO.,LTD.
4-8 MACHIDA,Inc.
4-9 上海润星网络科技有限公司
4-10 WINBLE JAPAN Inc.
4-11 TONKINHOUSE
4-12 HAMSTER Corporation
4-13 CATEYE CO.,LTD.
4-14 imaHima Inc.
4-15 ACQUIRE CORPORATION
5-1 Sony Computer Entertainment Inc.（索尼娱乐）
5-2 KONAMI CORPORATION（科乐美）
5-2 GENKI CO.,LTD.（元气）
5-2 HUDUSON SOFT COMPANY CO.,LTD.
5-3 SQUARE ENIX CO.,LTD.（史克威尔爱尼克斯）
6-1 NAMCO LIMITED（南梦宫）
6-2 ELECTRONIC ARTS K.K.（美国艺电）
6-3 GungHo Online Entertainment,Inc.

SONY Computer Entertainment Inc.


GENJI展台的一边贴着它的巨幅海报，足有两人高。

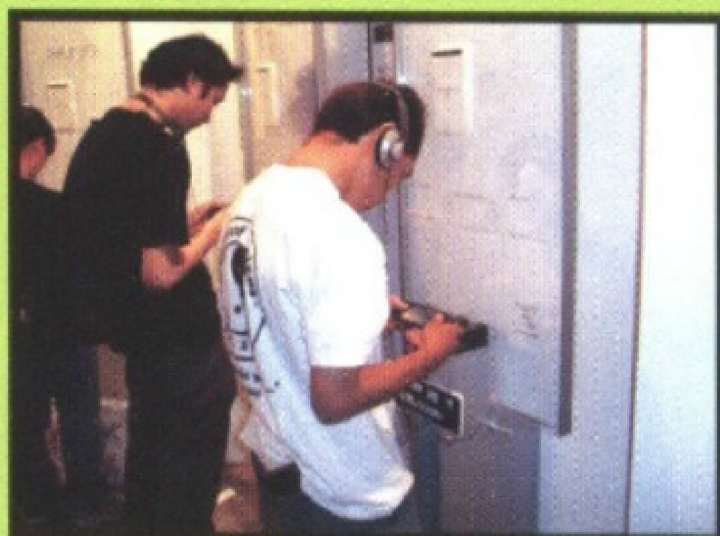
SCE（索尼娱乐）的发布会是本次TGS上最受人关注的，由于任天堂不参加，没有对手的PSP便理所当然地成了焦点。SCE"大方"地提供了100台以上的PSP，并将其悬挂在Show-girl的腰上供人试玩，可选择的游戏包括《真三国无双》、《大众高尔夫》等22款，许多有幸玩到的玩家都对PSP的机能表示满意，不过由于试玩时间不长，最有疑问的待机时间问题仍然没能得出答案。在本届TGS之前任天堂已公布了NDS的售价为15 000日元（含税），但在本次TGS中SCE仍然对PSP的价格讳莫如深，只是表示一定会在年内发表而已。SCE在展会上公布的PStwo（便携版PS2）转移了与会者一定的注意力，尽管这个举动早已在玩家的预料之中，但是PStwo的小巧和精致仍然博得了绝大部分人的好感。SCE曾以PSone（便携版PS）成功延长了PS机的生命期，并造成了第二轮的热卖，看来PStwo也将担负着这一使命。但从另一个角度来看，这也预示着SCE官方宣布PS2的时代将要慢慢走出辉煌期，新主机的时代又要来临。

SCE本次展会展出的游戏中不乏出色的原创作品，其中包括：ICO制作小组的新作《旺达与巨像》——从画面上看，这款游戏延续了ICO空灵与飘逸的风格；业界鬼才树田省治担纲制作的开发度已接近完成的《视我龙威》，是一款以龙为主角的养成RPG，其出色的构想吸引了很多玩家的关注；前CAPCOM著名制作人冈本吉起的新会社Game Republic与SCE合作开发的第一款新作《义经英雄传》（GENJI）也在SCE展区设立了专门的展台，现场演示的一段格斗动画精彩绝伦，也是一款很值得期待的作品。当然，最受关注的莫过于全系列全球销售量超过2000万套的系列新作《GT赛车4》，这绝对是一款将PS2性能发挥到极至的作品。



新型PStwo及其配件也有专门的展柜展出。


在SONY展区的上空悬挂着巨大的PSP主机实体模型，屏幕中循环播放着多款PSP游戏画面，如《真·三国无双》、《恶魔战士》等。

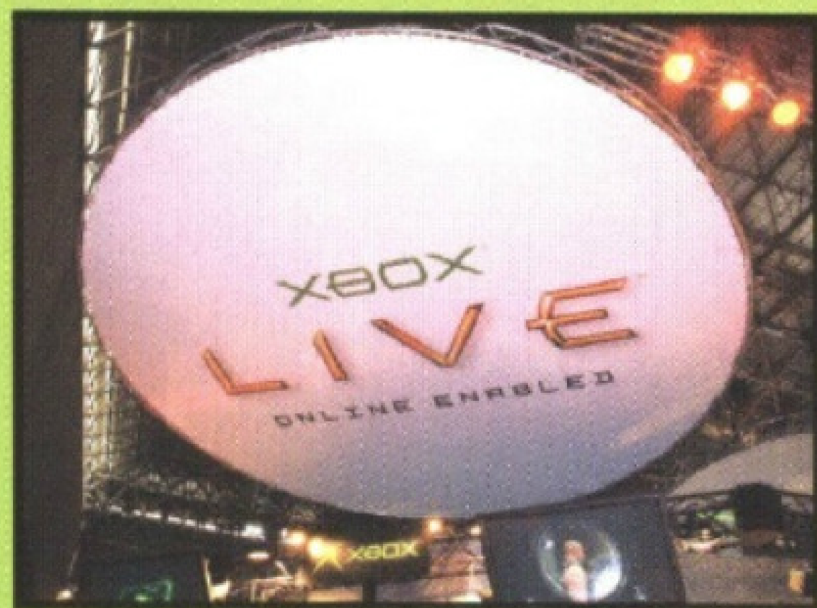

除了"巨人型"PSP外，还有真正的PSP主机供玩家们现场试玩，每人限时3分钟。


《GT赛车4》的试玩机台上总是坐满了酷男和壮汉，而他们的指挥员和导航员则是那些站在身后的SCE女孩们。

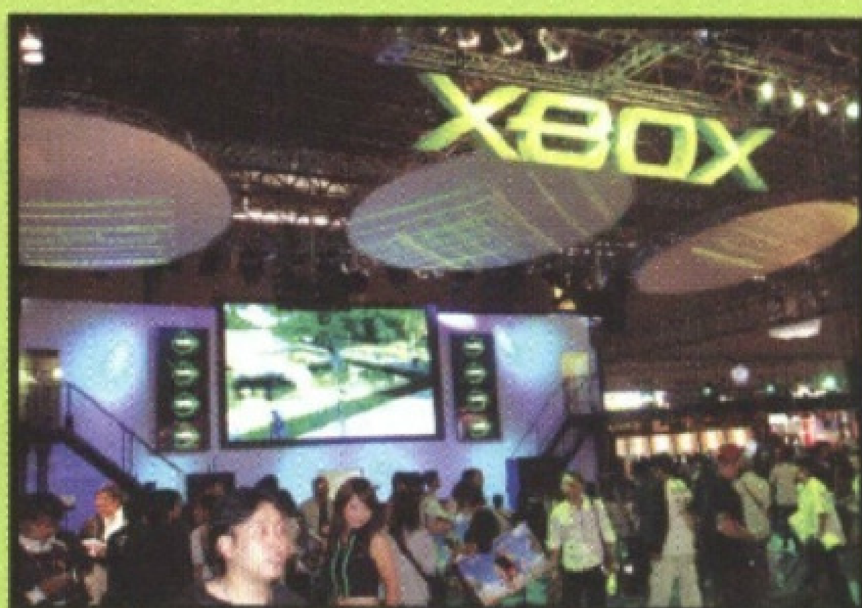
Microsoft Co.,Ltd.



Microsoft（微软）今年在TGS上仍然主推其XBOX主机。TGS首日，微软召开新闻发布会，宣布XBOX主机截止今年6月底全球出货量为1550万台，XBOX Live的用户突破100万人。微软宣布将以超低价捆绑销售的模式在依旧低迷的日本市场推广XBOX。此次展会上，微软还展出了可通过XBOX Live进行视频聊天和交换影音文件的聊天系统，希望吸引更多的日本玩家。此次微软大约展出了30款左右的XBOX平台游戏，以美式游戏为主，包括可通过XBOX Live进行对战的《胜利十一人8》，菜单、语音完全本地化了《光晕2》（Halo 2）等。其它参展的重量级游戏还有《翡翠帝国》（Jade Empire）、《霹雳酷炫猫2——时空之战》（Blinx 2:Battle of Time & Space）、已发售的《寓言》（Fable）、《全方位战士》（Full Spectrum Warrior）等也占据了展示游戏中不少的部分。



天花板上这个大盖子足以覆盖微软整个展区。



微软的展台十分巨大，同样巨大的XBOX标志格外醒目。


在赛车游戏FORZA MOTORSPORT的试玩机台前，微软小姐正在发放此游戏的资料。



Electronic Arts

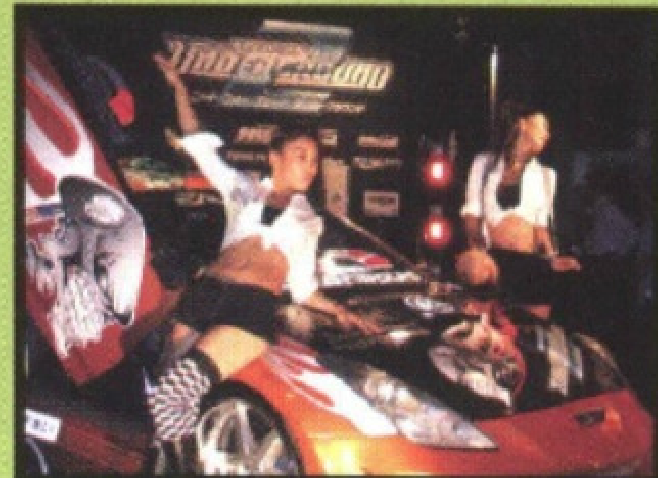
EA（美国艺电）展台的众美式游戏在日本游戏的汪洋中反倒成为一个亮点，扮演成《星球大战》中帝国战士的演员四处游走，也表明该游戏是展示的重点之一。此次展出的有MMORPG《星球大战——星系》（Star Wars Galaxies）的最新版本，类似《战地1942》的射击游戏《星球大战——战争前线》（Star Wars Battle Front）的日文版，以及另一款射击游戏《星球大战——共和国突击队》（Star Wars Republic Commando）。展会上另外几个重头是角色扮演游戏《魔戒——第三纪元》（The Lord of the Rings:The Third Age）、007背景的射击游戏《黄金眼——黑帮情报员》（GoldenEye:Rogue Agent）以及专门面向日本市场制作的足球游戏FIFA Total Football 2。赛车游戏《极品飞车——地下狂飙2》（Need for Speed Underground 2）以及在日本意外大热的《横冲直撞3》（Burnout 3:Takedown）也是EA展台的焦点。玩家在EA展台试玩游戏后都可参加问卷调查，并有赢取游戏试玩版、游戏制作花絮DVD等礼物的机会。



《星球大战——星系》三位“勇士”就站在我们面前，猜猜他们是真人还是偶人？

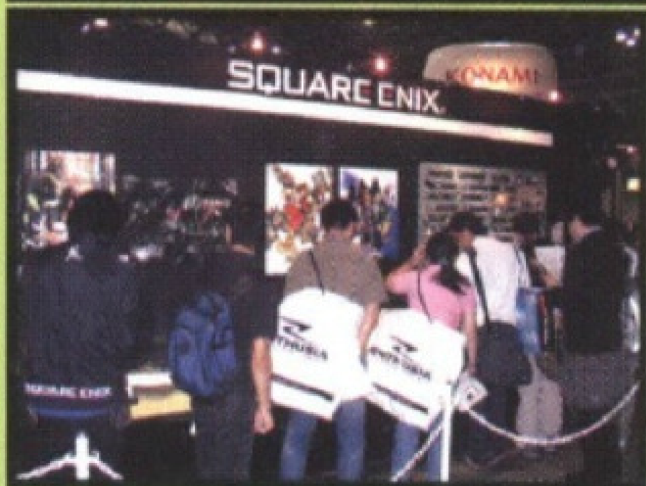


两名玩家正在现场切磋FIFA Total Football 2，他们看起来都玩得非常顺手。

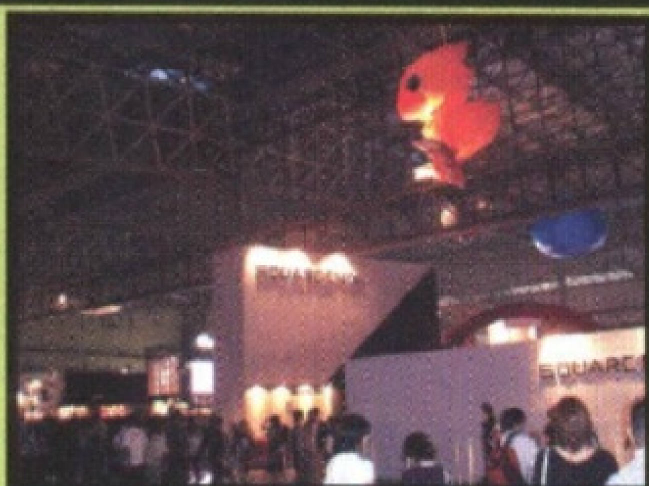


《极品飞车——地下狂飙2》的展台采用了车展中常用的美女+靓车的模式，导致围观者始终是里三层外三层的。

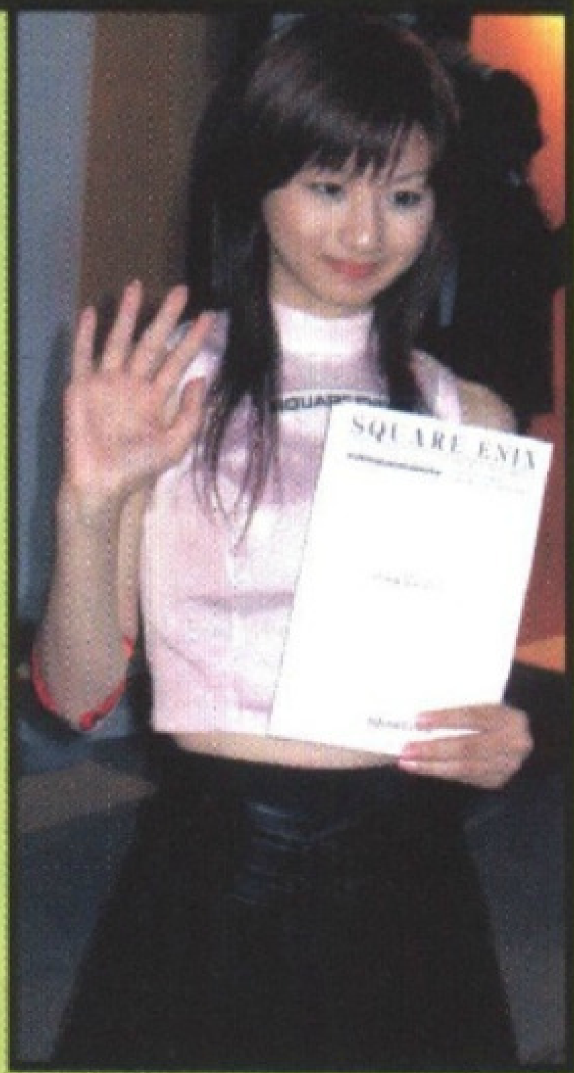
SQUARE ENIX CO.,LTD.



史克威尔的展台前虽然拥挤，却很有秩序。



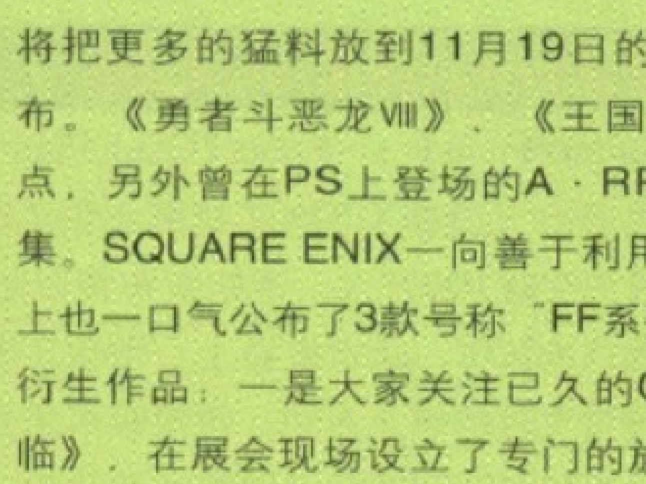
在史克威尔的天空上如果没有大脚鸟将是不完美的。



从创新的角度来看，本届展会SQUARE ENIX（史克威尔·艾尼克斯）的作品可以说并无新意，几乎通通都是传统大作的续篇，但对于玩家来说，这些就已具有超凡的诱惑力了。万众瞩目的《最终幻想XII》在本届展会中只能看到一些宣传海报，SQUARE ENIX将把更多的猛料放到11月19日的《最终幻想XII》游戏发布会上公布。《勇者斗恶龙VIII》、《王国之心II》是展会上玩家关注的焦点，另外曾在PS上登场的A·RPG名作《武藏传》终于公布了续集。SQUARE ENIX一向善于利用经典作品的后续价值，这次展会上也一口气公布了3款号称“FF系列最经典”之作《最终幻想VII》的衍生作品：一是大家关注已久的CG电影《最终幻想VII——圣子降临》，在展会现场设立了专门的放映厅，从演示片的效果来看，不是上一次那部失败的CG电影可以相比的；另外还有为PS2开发的《最终幻想VII——灵之挽歌》和手机游戏《最终幻想VII前传》（Before Crisis FF7）。从本次展会上可以看出SQUARE ENIX已把更多的精力投到网络游戏的市场上来，《最终幻想XI》在日本、欧美地区以及《魔力宝贝》在中国的收益都让SQUARE ENIX信心倍增。除了公布这两款网络游戏的新版本外，SQUARE ENIX还一口气发表了几款新的网络游戏，包括机器人游戏《前线任务Online》（手机版）、Fantasy Earth The Ring of Dominion以及网游名作《无尽的任务II》等。



《最终幻想VII前传》展台上的酷男和靓女，他们不就是游戏Logo上的那两个吗！



CAPCOM CO.,LTD.

CAPCOM（卡普空）在本次展会上不管是从展台规模还是展出游戏的质量来看，都无愧于一线大厂的地位。CAPCOM一直秉承着跨平台发展的策略，并重点照顾PS2和NGC，从本次的展出来看仍然保持着这一特点。PS2和NGC分享了《鬼泣3》和《生化危机4》这两款大作。《鬼泣3》将于明年2月发售，而《生化危机4》的开发度也已接近完成，这是一款对于《生化危机》系列来说具有革命性意义的作品，同时它对目前深陷泥潭的

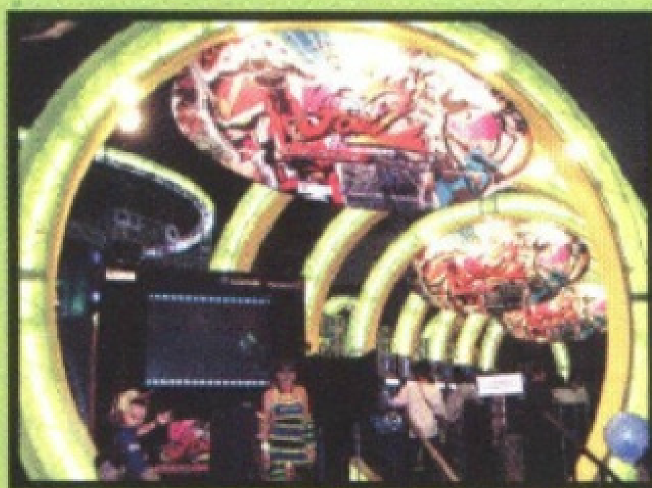


CAPCOM主展台上正在以大屏幕演示《生化危机4》，展台一侧CAPCOM小姐的生动解说吸引了大批观众。



在CAPCOM《鬼泣3》试玩区的里里外外都悬挂着大幅游戏招帖，给试玩区多少增添了一些“鬼气”。





《红侠乔伊2》的试玩区装点得格外热闹，游戏更是好玩。



这里是CAPCOM游戏周边贩售区，好东西真是太多了呀！

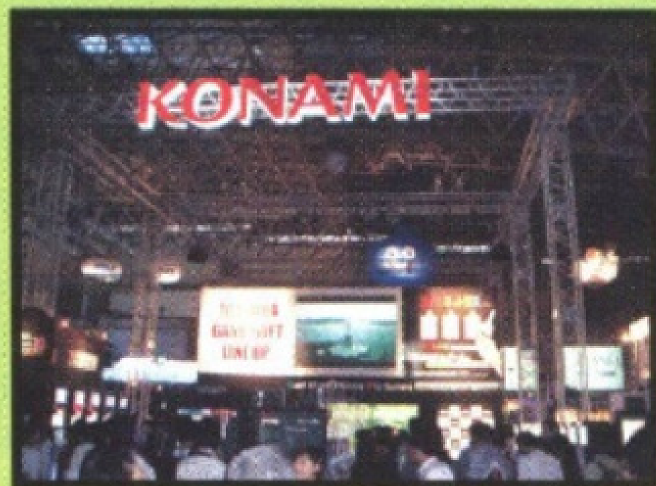
NGC的重要性也不言而喻。前作曾大受好评的动作游戏《红侠乔伊2》将在PS2和NGC上同时登场。另外，CAPCOM公布了为PS2开发的《罗马之影》和《杀手7》的一些影像，虽然这两款美式风格比较浓重的游戏并没有在本次展会上引起玩家太大的关注，但由《鬼武者3》引擎制作的《罗马之影》却很有可能在发售后一鸣惊人。另外，原创作品《大神》和Dementio都受到关注，尤其是以水墨风格渲染制作的《大神》，让很多玩家都有尝试的欲望。看来XBOX今后还要在CAPCOM这家老牌动作游戏厂商身上下更多的功夫，尤其对于它这样一台偏向于动作游戏的主机来说。另外，CAPCOM在本次展会上展出了大量手机游戏，几乎都是原汁原味地移植自经典名作，包括《生化危机》、《街头霸王2》、《快打旋风》等。

KONAMI CORPORATION

作为世界上顶尖的游戏开发商之一，KONAMI（科乐美）在TGS上占据了展馆的中心位置，也是展出面积最大的厂商之一。KONAMI展台的重点自然是将于年底在PS2上发售的大作《潜龙谍影3——食蛇者》（Metal Gear 3：Snake Eater，又名《合金装备3——食蛇者》）。展出方不但提供游戏的试玩，还别出心裁地把《潜龙谍影3》的展台设计成贴合游戏背景的野外生存风格，十分吸引人。KONAMI展台的另一个亮点是号称将《死或生》融合到摔跤游戏中的格斗游戏《火爆玫瑰》（Rumble Roses），虽然与《死或生极限版》相比还略有逊色，但真实华丽的动作和精细的人物造型还是吸引了大批观众驻足于大屏幕前观看。此外KONAMI还展出了由“恶魔城”制作人IGA担纲制作的新动作游戏《奈洛破坏神》，这款作品的风格血腥火爆。发布的新作还有PS2动作游戏Nano Breaker以及由《幻想水浒传III》原班人马制作的动作游戏OZ。



《潜龙谍影3》（Metal Gear 3）的展台经过特别设计，格外引人注目，台前观众挤得水泄不通，我们只能在远处眺望一下。



Konami的“钢铁”展台前人山人海，小岛秀夫亲临现场宣讲《潜龙谍影3》更是增加了这里的人气。





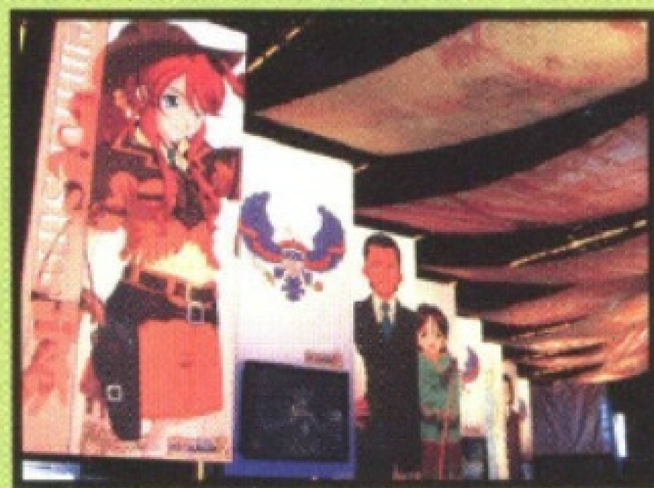
KONAMI的商品贩售区门口真人大小的心跳角色模型。

SEGA & SAMMY

SEGA（世嘉）与SAMMY合并之后，他们的展台也放在了一起。由于两家公司本来就各自拥有自己的代表作品，合并之后在会场上显得更加引人注目，尤其是SEGA展台上空的几个巨型旋转灯箱让参观的玩家一进展馆便被吸引过去。SEGA这次展会中的几款重头作品有《樱花大战5》、《新光明力量》、《世嘉拉力2005》等，尤其是预计在2005年春季发售的《新光明力量》，这样一款经典名作续集的成败对SEGA今后的发展有着不小的影响。此外，SEGA展出名单中的《兽王记》、《新撰组群狼传》等作品也受到相当的期待。SEGA一直在PC Online游戏领域有所涉猎，本次展会展出了PSO（《梦幻之星Online》）的新版本，不过是授权给韩国公司制作的。而受到国内玩家关注的《莎木Online》也出现在本次展会上，SEGA表示《莎木Online》将



SEGA的新作《新撰组群狼传》即将在今冬发售。在日本，有关新撰组的一切都变成了热门，SEGA也以此为题材制作了这款剑术动作游戏。



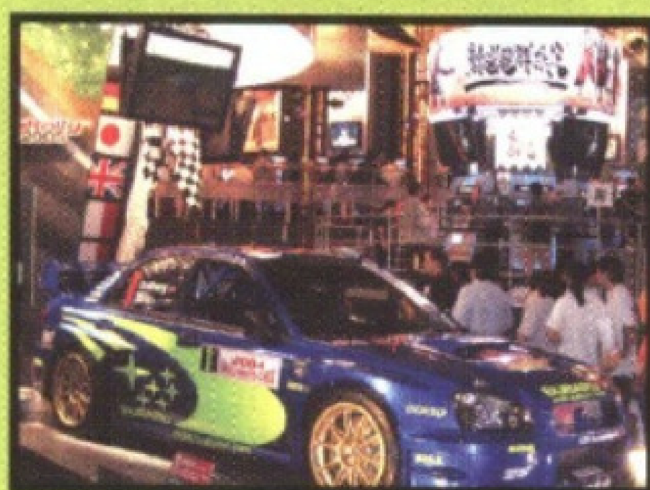
“纽约花击团·星组”的俊男美女们在半空中排列起整齐的队伍。



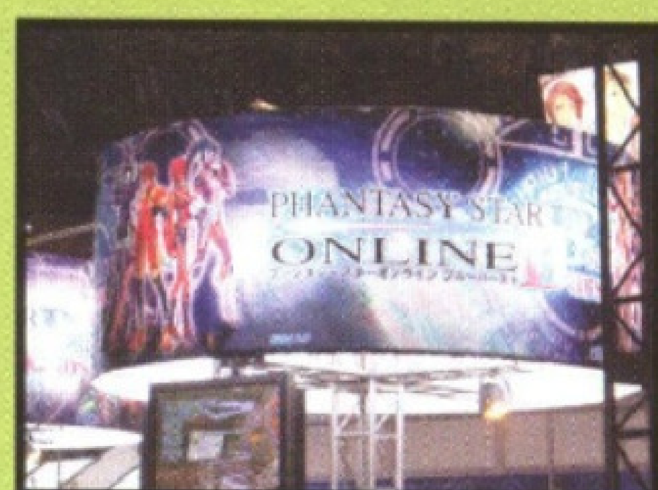
会以ARPG形式为主，能容纳几十万玩家同时在线，预计将于年末在中国市场测试，有望明年开始投入运营。另外SEGA还有一款养成+赛马的网络游戏DERBY OWNERS CLUB ONLINE（《德比赛马》），计划将于今冬在日本发售。SAMMY的当家格斗游戏《罪恶装备》在本次展会中又推出了最新作《罪恶装备ISUKA》，这个系列几乎和"KOF"一样保持着每年都有新作发表的速度。另外，在展会上提供试玩并吸引了大量原著漫画迷拥趸的《剑风传奇千年帝国之鹰篇》已在发稿前如期上市。



SEGA & SAMMY主展台上正在演唱游戏中的歌曲，引起大批玩家的共鸣。



一辆真正的跑车，静卧在《世嘉拉力2005》的巨大灯箱下，光彩夺目。



《梦幻之星Online》占用了两个巨型旋转灯箱，可见SEGA对其重视程度。

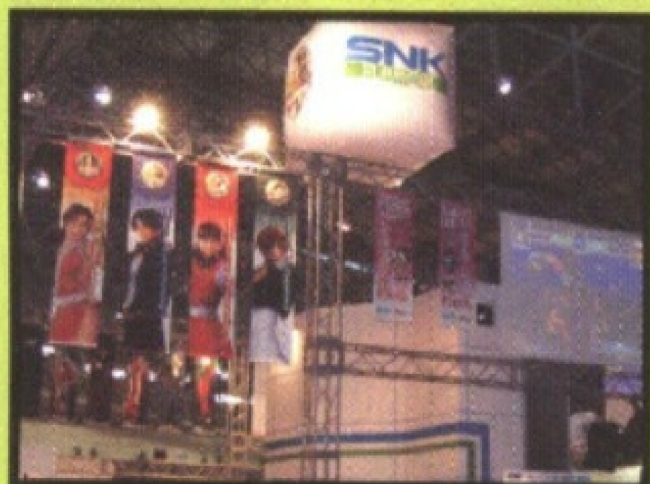
SNK PLAYMORE CO.



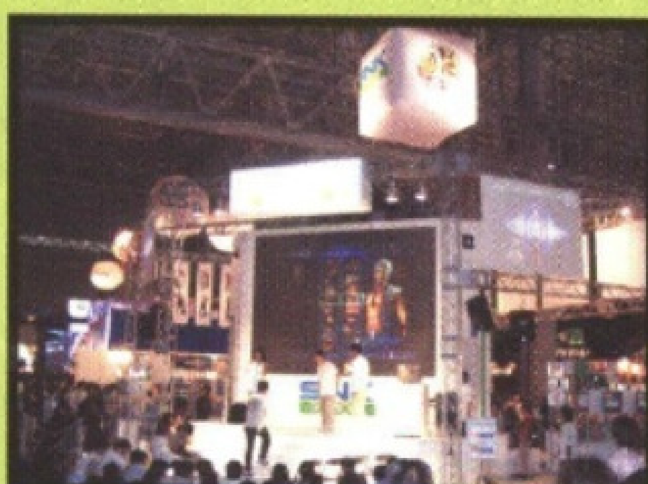
SNK将自己的两个重头产品——《拳皇》和《核金弹头4》排列在了展馆的入口处。

SNK这家老牌动作游戏厂商在浴火重生以后，并没有显示出太多锐意突破的精神，在本次展会上SNK仍然大打"KOF"牌。今年是"KOF"系列诞生的10周年，除了将"KOF2003"向PS2上移植外，SNK还展出了已在PS2上发售的3D版KOF MAXIMUM IMPACT。当然，会场上玩家比较关心的是，为了纪念"KOF"10周年而制作的"KOF94复刻版"。从一些展示来看，游戏画面得到了大幅强化，但游戏中出现的队伍数量是否仅仅是完全照搬"KOF94"，目前还不得而知。SNK还公布了利用新基版制作的大乱斗游戏《NeoGeo格斗竞技场》的一些资料。另外，和CAPCOM一样，SNK也推出了不少以"KOF"和"侍魂"中明星角色为主角制作的手机游戏。





来到SNK的展台，自然是"拳皇"的天下，其下集结了大批忠实的"拳迷"。

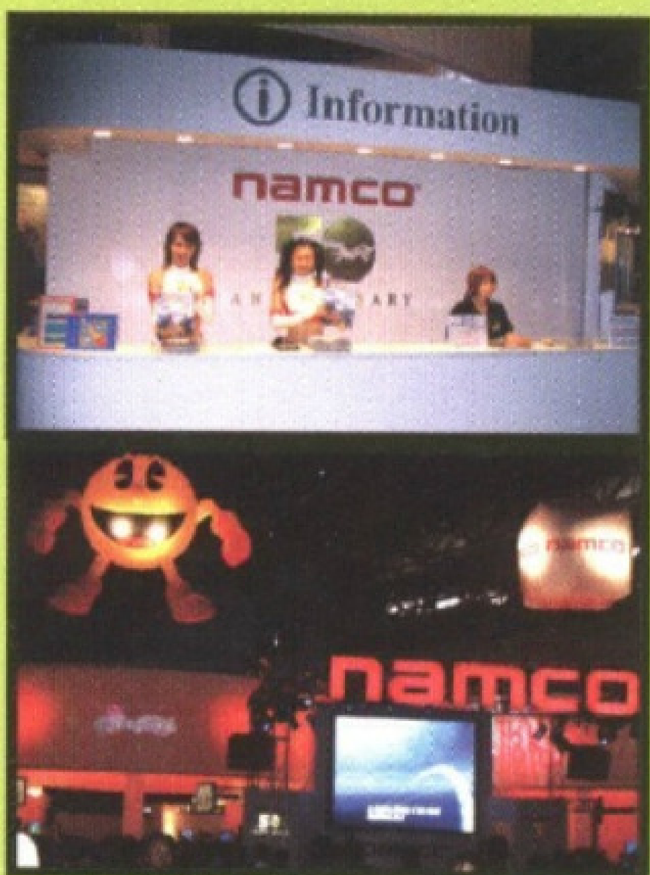


主展台上的"玩家拳皇擂台赛"马上就要开始了，瞧，已有"选手"登场了。

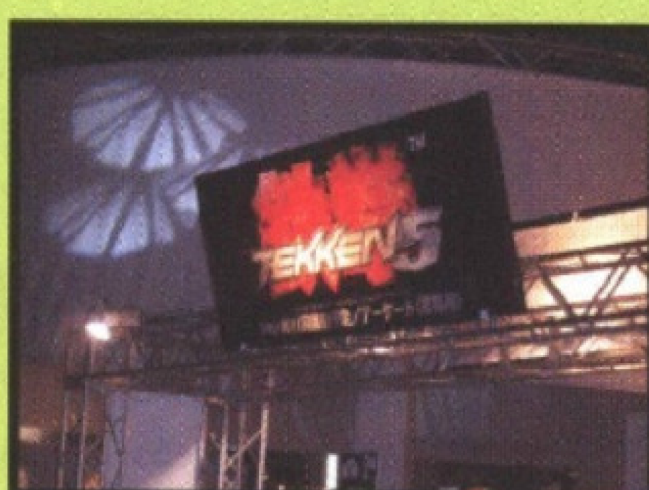


这几个是SNK专门请来的COSPLAY演员，对于他们大家应该不会太陌生吧。

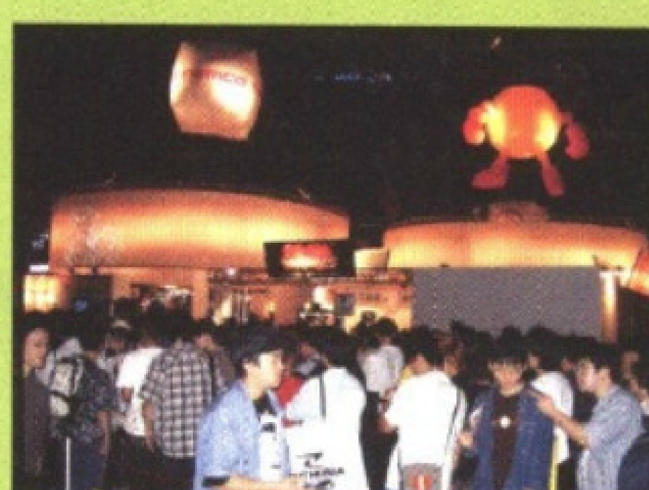
NAMCO



NAMCO总是不离开他的贪吃小精灵，同样，我们一看到小精灵就一定会想到NAMCO。



街机版《铁拳5》对玩家的号召力是不容置疑的。



数百玩家排起浩浩荡长龙试玩《铁拳5》，想尝尝鲜真是不容易啊。

NAMCO（南梦宫）近年来的发展方向已慢慢地转向了北美市场，这次展会上他们的重头戏是铁拳系列的两款作品，为PS2开发的《慢性死亡之铁拳尼娜》和最新街机游戏《铁拳5》。尽管《铁拳》系列近年来在北美市场上取得了很大销售成绩，但NAMCO仍然在展会上宣布《铁拳5》的街机会率先在日本上市。按照惯例，在明年的E3或者东京电玩展上，玩家将有希望听到《铁拳5》向主流家用主机移植的消息。另外，在将《仙乐传说》移植到PS2上后，NAMCO又展出了PS2上的"传说系列"新作《重生传说》，这款游戏的开发度已接近100%，NAMCO宣布会在12月正式推出。在NAMCO的展台上令人瞩目的还有人气很高的模拟飞行游戏《王牌空战5》和热门音乐游戏《太鼓达人5》。

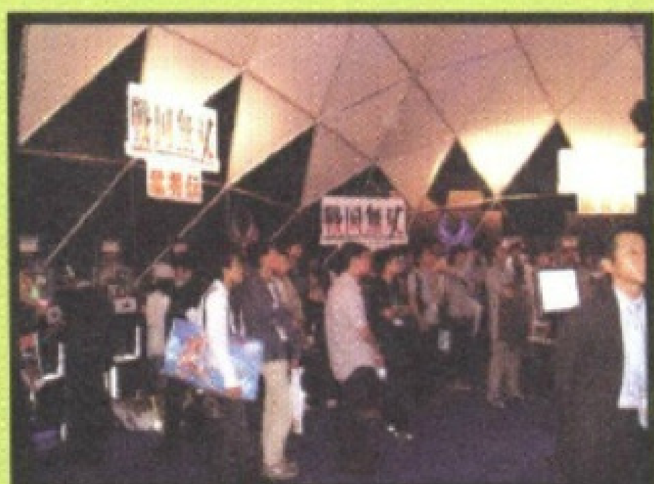
Koei Co.,Ltd.


Koei会长襟川惠子女士在《决战III》媒体见面会上致辞。

就Koei（光荣）的名声和规模来讲，它所租用的展位面积显得有些小，不过Koei展出的重头游戏却一点也不少。Koei在重头游戏宣传方面兼顾了PC和PS2两方面，这也是Koei一贯的风格。在PS2方面，本次Koei主推的是《战国无双猛将传》，这款已于9月中旬发售的游戏，记者在东京秋叶源看到很多游戏店都将它摆放在店口醒目的位置，足见这款游戏受关注的程度。另外，对将于今冬上市的PS2游戏《决战III》，Koei也给予了很大的宣传力度，除了在展会上定时开宣讲会并播放演示动画外，还于9月24日下午在东京迪斯尼乐园附近的Disney Ambassador Hotel召开了旨在展示《决战III》的海外媒体交流会。会上，Koei的创办人襟川夫妇和小松清志社长先后致辞，并对《决战III》进行了现场演示和特色讲解，与会的各国记者抱以热烈的掌声。在PC游戏方面，Koei也有重头产品推出——《信长的野望Online——飞龙之章》（同时有PS2版本）、《大航海时代Online》、《光荣赛马7》。据悉"野望Online"和"大航海Online"已在国内签署代理，相信不久的将来就会和中国玩家见面。


Koei展台边的大屏幕上正在播放《大航海时代Online》的动画，非常具有震撼力。


《战国无双猛将传》是Koei在本届东京电玩展上重点展出的招牌大作。

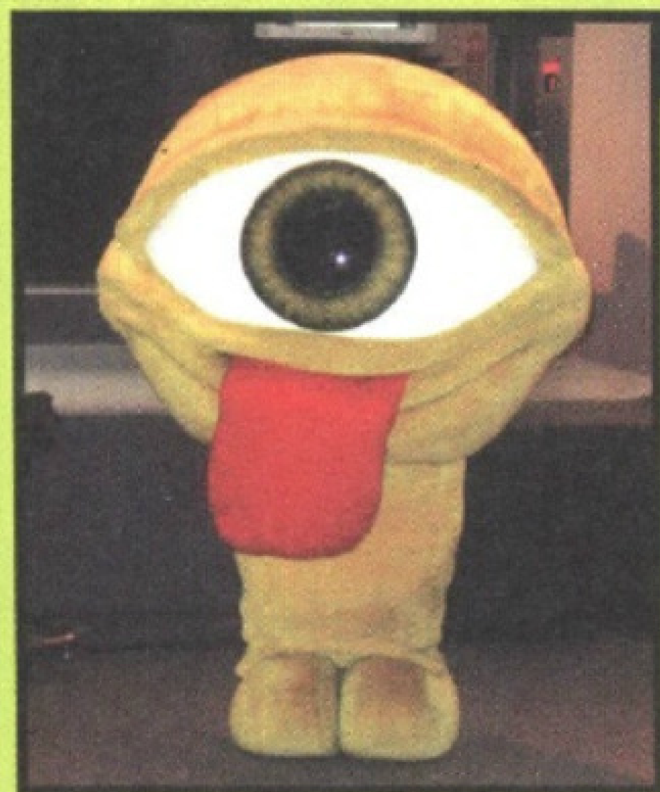

Koei展区内一些玩家正在亲手尝试《战国无双猛将传》，而更多的玩家则是在观看大屏幕上精彩的动画演示。


这两个是《战国无双》中真田幸村和本多忠胜的"手办"，你是不是很想得到它？




Koei媒体见面会上演示了《决战III》的片段，从画面上看游戏做得颇有气势。

Tecmo



Tecmo展台的大部分被将在10月底发售的XBOX招牌游戏《死或生极限版》（Dead or Alive Ultimate）的清凉海报占据着，这款"极限版"加入了XBOX Live连线对战要素以及许多新增的服装。现场不但有十几部机器供玩家试玩，而且还连上XBOX Live进行网路连线，连线品质非常稳定，感觉不到任何延迟，它可以算是第一款支持即时网络对战的3D格斗游戏，表现非常抢眼。而Tecmo展出的其它重头游戏也多数是XBOX平台上的，如动作游戏《武装雄师——联合进攻》（GunGriffon:Allied Strike）、《零·红蝶》的美版Fatal Frame 2:Crimson Butterfly等。在PS2平台方面，Tecmo展出了一款将在今年冬季发售的动作冒险游戏《影牢II——黑暗幻影》，它是著名游戏《刻命馆》的最新续作，保持了"处处陷阱"的特色——玩家可享受到利用各式陷阱和组合陷阱残杀敌人的游戏乐趣。另外，Tecmo还在展会期间举行了MASTER NINJA TOURNAMENT总决赛，这是利用Tecmo的名作《忍者龙剑传》在XBOX Live进行的网络忍者大赛，决赛现场上众多"上忍"的精彩对战令观众们为之叫绝。



Tecmo展台的一片"清凉世界"是所有玩家意料之中的事，《死或生极限版》是他们理所当然要大吹大擂上三天的拿手好戏。


Tecmo坚持大打美女牌，大屏幕上显示的清凉海报正在火热发放中，此时展台下早已人满为患。



Tecmo的商品贩售区跟他的展台风格一致，不过这里的海报是不能白拿的。



霞（Kasumi）这一回又会有哪些新的表现呢？

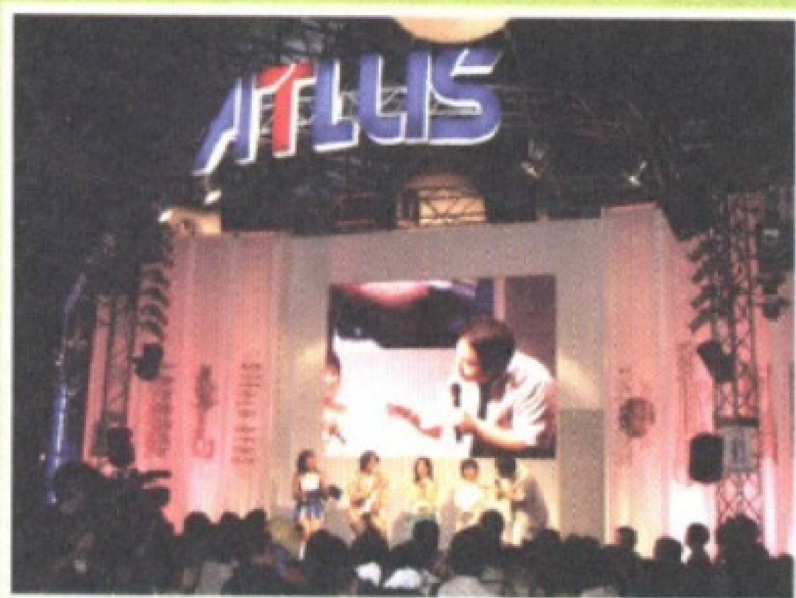
Atari Japan

Atari（雅达利）日本公司此次参展的作品有两款。其中之一是已在欧美地区游戏机平台发售了的GTA III类动作游戏《极速车手3》（Driver 3）。另外一款游戏可能日本玩家会更关注，那就是开发达两年之久的《哥斯拉——怪兽大乱斗》（Godzilla:Destroy All Monsters Melee）。这款游戏里安排了一系列日本怪兽电影中的巨兽角色出现，包括著名的哥斯拉、戈麦拉等，玩家要操纵它们在都市里合理地利用各种地形和自己的能力特色把其它怪兽击倒。

ATLUS



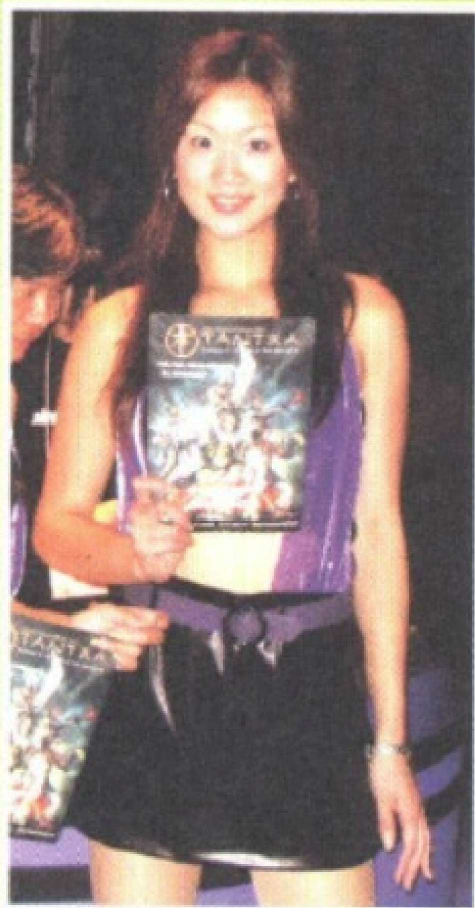
ATLUS本次展会最引人注目的举动是将其招牌作品《真·女生转生》进行了网络化，公布了PC版的在线游戏《真·女神转生Imagine》，这显示出ATLUS进军网络游戏市场的决心。另外，重头的作品还有很受欢迎的《东京魔人学园传奇》系列新作《九龙妖魔学院纪》、机器人战略游戏《新世纪勇者大战》和强调收集乐趣的角色扮演类游戏《数码恶魔传说2》。



BANDAI

拥有大量动、漫画改编资源的BANDAI（万代）本次也公布了数款受关注的作品。高达系列仍然是BANDAI的主打，除了画面一流的PS2动作射击游戏《机动战士高达》外，还包括PS2的《高达SEEF——无尽的明日》和GBA上的《SD高达Force》等数款高达作品。同时，BANDAI也在本次展会上公布了PC用的网络游戏《高达Online》。另外，根据热门的动、漫画改编游戏还包括PS2的《名侦探柯南——大英帝国的遗产》、《冒险王》等。

GungHo



日本的实力网游制作公司GungHo Online Entertainment在展会上派发了精美的小册子，宣传他们此次参展的7款游戏。这其中的主打就是中国玩家耳熟能详的网游《仙境传说》，GungHo还在展会期间举办了一次RO对抗大赛，以此来吸引与会者的目光。此外，参展的网络游戏还有A3、《密传》（TANTRA）、《热血街霸》（GetAmped）、《彩虹冒险》（Survival Project）、《疯狂坦克2》（Fortress 2）以及根据漫画改编的《最游记》（Saiyuuki Reload Gunlock）。

GENKI



GENKI（元气）在这次展会上与Konami、Hudson联合出展，他们公布了以幕末时期为背景制作的PS2动作游戏《风云幕末传》。这款游戏是今年的《风云新撰组》的续作，预定在2004年冬季发表。另一款作品是赛车游戏RACING BATTLE-C1 GRAND PRIX，元气在赛车游戏上的造诣向来不凡，这款作品被他们定为元气在《首都高》和《街道》之后的第三个赛车游戏系列。





Hudson

Hudson作为被Konami收购的子公司，其展台位于Konami所在的展区内，共展出3款游戏，作为主打的是PS2上的角色扮演大作《天外魔境III》（Far East of Eden III:Namida）。此外，还有发布在PSP上的一款拥有诡异而黑暗世界观的科幻ARPG《炼狱——灵魂净化塔》（Rengoku:The Tower of Purgatory），以及PS2上的《大富翁》类益智游戏《桃太郎电铁USA》（Momotaro Dentetsu USA）。

NCSoft



NCSoft此次携多款网络游戏亮相展

会。在中国公测中的《天堂Ⅱ——浑沌的年代》（Lineage Ⅱ:The Chaotic Chronicle），还有5月份参加过E3、主要针对美国市场的MMORPG《公会战争》（Guild Wars），E3上获得最佳MMORPG提名的《英雄城市》（City of Heroes）以及针对女性玩家开发的网游Alter Life。



TAITO

TAITO曾是街机时代著名的厂商，在射击和动作游戏上都有出色的表现，《泡泡龙》系列是他们的招牌。这一次TAITO公布了在线游戏《究极泡泡龙Online》以及PSP的《泡泡龙口袋版》。此外，预计将在今冬发售的PS2上颇具美式风格的动作射击游戏《诀别月夜》（《ツキヨニサラバ》）是本次TAITO的主打，游戏开发阵容十分强大，开发方表示此游戏所追求的就是要酷到极点。



中国展区

中国网龙（Net Dragon Websoft Inc.）和上海润星网络（Shanghai Everstar Online Entertainment）的展区都在世嘉展台的一侧。中国网龙此番是第二次参展TGS，除了拿出他们的“传统项目”——《幻灵游侠》、《征服》、《信仰》等网游产品进行展示外，还特别推出了他们历时一年多制作的91.com休闲游戏平台，其中包括各种类型共计15款迷你小游戏。网龙公司上海总经理胡泽民在接受记者采访时表示，应该有更多有实力的中国公司来参加这个展会，向国际市场显示中国厂商的真正实力，增进中外双方的相互理解。上海润星的展位比较小，他们此次参展的目的主要是建立对外联系和发放公司产品资料，他们的参展项目是一款休闲网游《相约星期九》（Happy 9），另外还有一款4人麻将游戏。



中国网龙的91.com休闲游戏平台作为首要产品被安排在中心位置展出。



中国网龙的展台。

中国台湾省展区毗邻韩国游戏展区，在微软展台的正对面。此次中国台湾省共有7家厂商参展，展出约15款游戏，其中的焦点是《铁血三国志》和《曙光Online》。展前7家厂商联合举行了新闻发布会，展示了台湾省电玩产业的现状和发展潜力。



网龙展区内整齐地悬挂着许多迷你游戏的展示画，五彩斑斓。



拿着华义各种宣传品的Show-girl。

华义国际（Wayi International Digital Entertainment）今年是首次出现在TGS上，展出的是网络游戏《羽音Online》、《天下无双》和《铁血三国志》。值得关注的是，本次TGS上首次展示了《铁血三国志》的序章，游戏的美术总监郑问也亲临展台，并且表示他即将接手游戏的监制一职，以便更好地统筹协调，保证游戏最终的高水准。另外值得一提的是，华义是唯一聘请了展会Show-girl的中国公司，Show-girl们甜美的笑容吸引了大批观众和媒体记者，将华义展区围得里三层外三层，其火爆程度不亚于一旁的微软展



华义的展台前格外拥挤，《铁血三国志》是本届华义最重要的展出项目。



从灯箱上的画面效果来看，《天外》和《童话》的风格比较相近。



少林功夫对许多男性玩家还是很有吸引力的。

台，产品宣传效果自然也是格外的好。

亿启数字（Easyfun Entertainment）在展会上推出了新作《曙光Online》。这是一款卡通风格的网游，创新的一点是，通过游戏的“变身系统”可以让玩家自由变成人类或野兽姿态，设计十分新颖，这款游戏预计将在年底进入封测阶段。


Show-girl们的微笑将更多参观者的目光吸引到这边来。


亿启的《曙光》是本届中国参展游戏中的热点之一。

宇峻科技（UserJoy Technology）此次以《新绝代双骄Online》及《三国群英传Online》两款游戏首度参展。其中前者延承了《新绝代双骄》的卡通风格，据称已有多家日本厂商有意代理这款游戏。《三国群英传Online》是一款2.5D视角的网游，这款游戏将在近期开始封测。


宇峻的两款新作首次在TGS上亮相。

玩酷科技（PlayCoo Corporation）的主打是其武侠题材的网络游戏《少林传奇Online》，这是一款全3D网游，而且有个很吸引人的噱头是得到了“少林寺官方授权”，可在游戏中钻研少林寺收藏的武学典籍，行侠仗义。

雷爵（Lager Interactive Inc.）这次有《童话》、《万王之王2》和《天外》三款游戏参展。《童话》以其独特的“幻兽系统”吸引了许多玩家进场试玩。而《万王之王2》的现场宣传也吸引了不少参观者驻足。另外雷爵开发的《天外》目前已经由“第九城市”在国内开始运营公测，在展会上也有相应的宣传。

唯晶科技（Winking Entertainment Corporation）的前身是曾制作过《守护者之剑》系列、《圣女之歌》系列的风雷时代。此次唯晶科技的3款展出游戏是《圣女之歌Online》、《天方夜谭Online国际版》和《战国演义Online》，均为首次亮相。其中《圣女之歌Online》预计将于今年年底全面推向市场。

海欧科技（Globlink Technology Inc.）此次也展出了若干款PS2游戏和PC游戏。

手机游戏

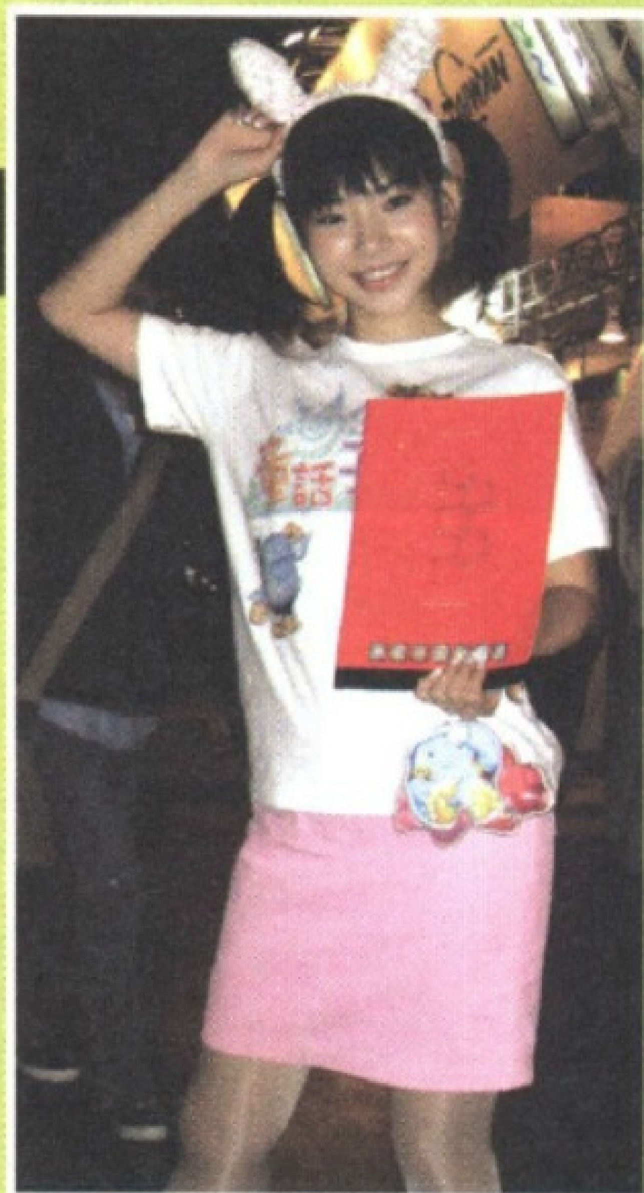
本次东京电玩展中参展的手机游戏数量较去年又有提高，已占到全部参展游戏的15.6%，有10家左右的厂商展出了他们的手机游戏，其中不乏名家大厂。比如本届东京电玩展的特别赞助商——日本移动通信公司NTT DoCoMo就展出了由他们支持运营的《真·女神转生》、《最终幻想Ⅶ前传》、《生化危机 THE STORIES》等多款手机网络游戏；Konami展出了《合金装备》的手机版；KOEI拿出了《信长的野望》、《三国志2》、《大航海时代》、《麻雀大会》等9款手机游戏；制作RO（《仙境传说》）的韩国GRAVITY公司展出了他们的手机版RO，分“法师编”、“商人编”、“盗贼编”等多个品种。展出手机游戏最多的是GAME INFINITY，共有15款游戏参展，此外还有GRAVITY、SUCCESS、SQUARE ENIX、HAMSTER、Digital Entertainment Academy也都展出了大量的手机游戏。这些游戏种类繁多，涉及了动作、射击、冒险、益智、运动、模拟等多种游戏类型。

从记者的观察来看，手机游戏在日本已有相当的影响力。记者在东京市区乘坐电铁或等车时，总能看到车厢里有很多人旁若无人地在玩着手机游戏，而且不止是年轻人在玩，男女老幼都有。



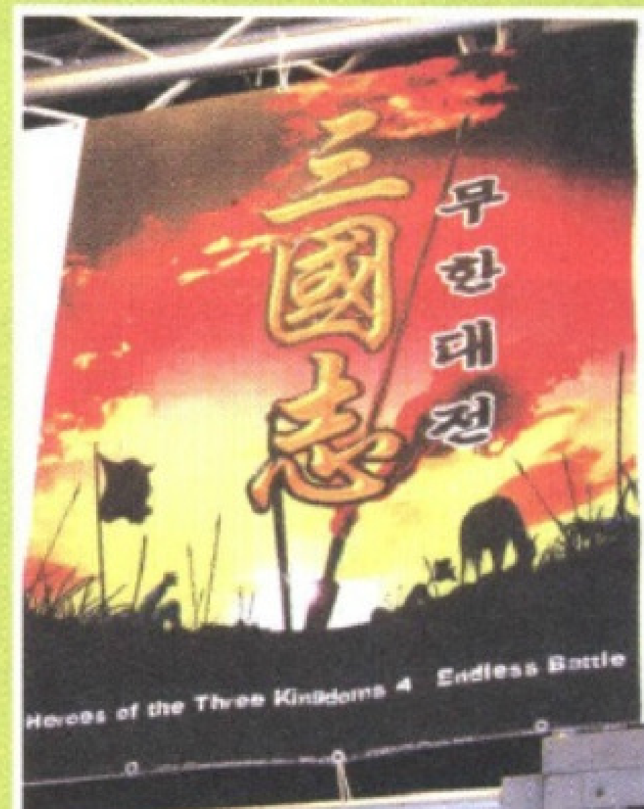
NAMCO手机游戏有很多是它在上个世纪80年代的经典街机游戏，如《小蜜蜂》、《吃豆》、《铁板阵》等，同时也有《铁拳问答》、《高达》、《好感日记》等新游戏供玩家们选择。


手机上正在演示的是Koei的《信长的野望——武将风云录》，现场玩家可随时拿起来试玩。





《最终幻想Ⅶ前传》能否再为SQUARE从手机游戏市场上捞回大把的钞票呢？



《三国志：无限对战》是GAME INFINITY正在运营的一款主力产品。



浮华背后——第二届ChinaJoy

■ 本刊记者 Littlewing上海报道
摄影 Littlewing



义薄云天捉放曹，甘洒热血写春秋。

2004年1月首届ChinaJoy，各厂商在北京展览馆使尽浑身解数"秀"了一把，振聋发聩的音乐至今绕梁不去。9个月后，玩家眼中花团锦簇般的幻影尚未消逝，第二届ChinaJoy便在上海卷土重来。从东京到上海、旧金山，2004年的秋季正上演一场电子游戏的嘉年华。没人在乎中国大陆单机、电视游戏及手机游戏市场的暮气沉沉，"我们还有玩家最喜欢的网络游戏！"厂家如是说。从首届ChinaJoy周星驰在层层包围下走入会场的那一刻，到这次的古巨基、杨千嬅、港姐杨婉仪亮丽登场。ChinaJoy以自己的方式诠释了中国游戏市场的浮华盛世。其实，当玩家们在Show-girl的曼妙身姿与劲歌热舞的接连冲击下意乱情迷，享受大包小包离开会场的心满意足时，内容就已不再重要了。E3、东京电玩展和ChinaJoy有什么本质的区别？上海的ChinaJoy告诉全国的游戏玩家，展示高科技、经典作品或是什么新玩意儿不是展会的目的，我们要表现的只是一种形式，一种网络游戏时代君临天下的姿态。准确地说，第二届ChinaJoy更像是伍德斯托克摇滚音乐节和庙会糅合在一起，当你提着一人大小的袋子走出ChinaJoy，除了Show-girl的姣好面容外，你能否记得曾看到了什么？感谢ChinaJoy给了我们的网游公司一个展示经济实力的机会，这让我对中国游戏的未来充满信心，至少，他们今天还玩得起。



金山数字娱乐总经理张志宏在ChinaJoy高峰论坛听得聚精会神。



维望迪亚太区副总裁Mark Warburton在ChinaJoy高峰论坛演讲。

游戏评奖与自产自销

ChinaJoy杯优秀游戏评比大赛是它向E3等国际展会靠拢的标志，缺乏专业的媒体支持及评选机制，那些"深受玩家喜爱的十大网络游戏"、"最值得期待的十大网络游戏"总是和玩家的想象存在几分差距。《大话西游Ⅱ》据说在中小城市颇受欢迎，但以5万余票拔得头筹还是令人跌破眼镜。浩方的《海盗王Online》算是今



光通展台在人气不旺的二号馆颇为抢眼。





这两只包子将不少观众引到了网易的展台。


扮相清纯甜美的——李瓶儿。


如此憨厚的武松怎能斗过奸诈的西门庆？



电影《十面埋伏》张艺谋对色彩和摄影的运用全在前十分钟，万向科技一出"水袖击鼓"又倾倒了多少到场玩家？


"盗帅踏月留香"，在智冠《盗帅楚留香》展台上悬挂的纸伞，浓郁的江南风情，缔造了如古龙小说般的浪漫梦境。

年国产网游的亮点，岛屿攻防战和《帝国时代》式的即时海战在国内尚属首创，和游戏蜗牛的《航海世纪》携手超越《魔兽世界》获得"最值得期待十大网络游戏"前两名，难道明年的中国网游世界，将被海战统治？然而数字毕竟能说明一些问题，如果不去在意次序和得票数的话，排在前10位的游戏也确实算得上近期的重头戏。与首届ChinaJoy一样，本届ChinaJoy的主题仍然是网络游戏，"深受玩家喜爱的五大PC单机版游戏"候选的却仅有7款，虽然《零点行动》、《冰封王座》和《暗黑破坏神2——毁灭之王》遥遥领先在众人意料之中，但9个月来几无新品上市的惨淡市场，也昭示着单机游戏在网游大潮挤压下的难堪未来。

第二届ChinaJoy比之首届，原创网游数量明显上升，毕竟陈芝麻烂谷子已在上届被炒得没什么味道，要吸引眼球没点时髦的东西可不行。光通的《水浒Online》让西门庆和武松出来"秀"了一下，陪伴他们的还有打扮新潮的李瓶儿和潘金莲姐妹。而万向索性把牡丹坊搬进了博览中心，演员一段"仙人指路"，舞得美不胜收，彩蝶翻飞之间，仿佛真有几分章子怡水袖击鼓的情调。演出的煽动力是够了，但游戏开发才刚刚开始，甚至连游戏截图都无法看到，更别提试玩了。与大公司相比，开发新锐们倒显得颇为热血，御风行的《蜀山Online》、冠网的《网络三缺一》、浩方的《海盗王Online》等纷纷亮相，无论说它们是商业化的产物、休闲一族的小玩意还是前卫时尚的代表，总算让我们看到了点新鲜东西。


《海盗时代》的Show-girl温柔可人，哪有半点海盗的凶恶蛮横。



每次路过这块显示屏，我的景仰之情都会如滔滔江水连绵不绝。



跟随着"我爱楚留香！"的喊声，你会很容易找到智冠的展台，这里从早到晚人声鼎沸。



网易展台设计时尚，别具一格。

昔日英雄今何在

电话、传真；会议、采访；北京、上海；浦东、浦西，完成第一届ChinaJoy报道时我还曾感叹工作如此琐碎繁忙。到了上海，一个人背着三脚架、相机、笔记本电脑在人流之间穿梭时，我才感叹，原来上届ChinaJoy只是牛刀小试。这让我开始在会场寻找上届ChinaJoy曾参展的厂商身影。然而上届出尽风头的新浪、华义等厂商今年的展台显得黯淡无光，躲在角落，冷冷清清，上届人气最旺的寰宇之星索性放弃了这次展会。而财大气粗的盛大网络则一扫上届的颓势，占据了展会的黄金地段，无论在高峰论坛、厂商名录上，盛大网络都排到第一位。如果不是九城的两个大屏幕太过抢眼，盛大一定是会场最热闹的展台，遗憾的是，它被夹在了九城和智冠中间。谁让九城的《魔兽世界》实在太吸引人，谁让智冠的主持人太会调动观众，当盛大展示够了自己的财大气粗之后，在展会最后一天早早收场，让意犹未尽的九城和智冠尽情折腾。即使观看九城和智冠展台的玩家都站到了盛大的舞台上，那块数字随时保持在200万以上的“盛大网络游戏世界同时在线总人数”滚动显示屏，仍显示着盛大的霸气。“风光无限有什么用？游戏玩的人多才是硬道理！”



九城展台抢占一号馆入口最佳位置，两块大屏幕气势夺人。


SONY展台的Show-girl笑容清新灿烂，这是发自内心的微笑，来自我们热爱的游戏。

短短9个月网游市场就翻天覆地？大屏幕每天的租金就要30万，展台过百米的展位费用都超百万，我看，ChinaJoy好像一个烧钱的炉子，底气不足的烧过一次，就再难坚持下去。



EA依然是游戏试玩和演示为主，大牌厂商的扎实风格一览无余。

相比国内企业的铺张奢靡，国外企业普遍希望以内容取胜，诸如Buka之流俄罗斯硬派游戏显然无法在中韩网游的莺声燕舞之下吸引低龄玩家的注意，这届没再出现。EA、育碧在这届风格上略有扩充，密集的游戏试玩区和公司老总亲临现场指导玩家，显得颇具诚意。韩国游戏产业开发院带来了大量韩国原创游戏，遗憾的是展台工作人员均为韩国人，交流起来多有不便。Wemade则别具一格，以大量的游戏周边布置成风格温馨的展台，还特别注明“禁止拍照”和“拍照区”。与去年的空空荡荡相比，今年的索尼也放弃了与中国游戏厂商比着烧钱铺地的念头，开始合理地利用场地，亮出了不少真东西。展出的除《亚克传承》和《命运传说2》这样的名作外，作为《骰魂》续集的《最后的骰子》、《机战佣兵》、《超级泡泡龙2》也算是中规中矩之作，加上女性玩家最爱的Eye Toy，这些作品能在国内上市，也算对得起中国玩家了。PS2展区的Show-girl最与众不同的，就是她们对游戏非常熟悉，会主动邀请玩家试玩，没人时也会在现场演示，保证任何一个机位都有人在玩，体现了PS2以人为本的最终理念。



各大厂商纷纷开通地铁到展会的直通车，使交通不便的问题得到些许缓解。


玩家排成场内最长的队伍是在等待试玩新游戏么？不，他们是在领取网易包子。

娱乐无限，条件有限


热闹、喜庆，还有什么？

如果说起上海新国际博览中心的硬件设施，那北京展览馆可真是没得比。展厅宽敞豁亮，展馆气势磅礴。展馆内部存包处、密码箱、新闻中心、商务中心、咖啡厅、快餐厅应有尽有，就连保安也都是女同志，一个个英姿飒爽，不像北展的五大三粗。但展会的服务却实在不能令人满意。


能在震耳欲聋的噪音中冷眼旁观的，恐怕也只有这位《细胞分裂》的酷男Fisher了。


找个吃盒饭的地方怎么就这么难？

据说上海每次举办展会，都会给出租车公司发通知，但这次展会竟然没发，每到散会高峰总会出现大队人马在展厅门口等车的场面。展会的新闻中心面积狭小，电脑速度极慢，部分甚至不能上网，形同虚设。博览中心的快餐厅一份面条就要25元，一杯可乐要8元，反正展会地处荒郊野外没地方吃饭，大有将我们这些记者、工作人员和与会玩家杀个片甲不留的气魄。

但最让厂商难以忍受的是展会没有会务协调，器材坏了没人管，活动冲突没人调整。展台之间相隔仅有3米，声音却足以传到场外，参展商竞相攀比，看谁的喇叭能把观众震翻。热舞的MM越穿越少，你未唱罢我登场，诸如此类的宣传方式和自由市场的叫卖有什么区别？而造成展会人气不如预期最重要的原因，是展会举办地点太偏僻，交通极不便利。参加过上届ChinaJoy的玩家最清楚，如果ChinaJoy开在北京的大兴，还会有几个人去？





乱花渐欲迷人眼


这个造型实在炫到极点。

报道的最后总要扯点轻松的话题，大家恐怕也一直对此有所期待。如果说这届ChinaJoy比上届最大的进步，恐怕就是Show-girl的素质有了大幅度提高。可能是上海坐落黄浦江畔，水土比北京的沙尘更有利于皮肤的缘故，这届ChinaJoy的Show-girl们着实让人眼前一亮，Cosplay也更专业。没有新产品和试玩的唯晶科技，就因为他们漂亮的Show-girl而门庭若市。游戏蜗牛请来的法国模特据说日薪万元，即使从头至尾面无表情，她们的高挑身材和金发碧眼还是引得玩家在游戏蜗牛并不起眼的展台前排成了长龙，绝对是全场最酷的两位Show-girl。迪厅领舞、专业模特、邻家女孩，甚至艳舞女郎，无论你对哪种风格有所偏好，都能在ChinaJoy一饱眼福。或许不久之后ChinaJoy就会增加选美这一项目，与“最值得期待网络游戏”、“深受玩家喜爱的单机版游戏”等共同接受投票，成为ChinaJoy最具吸引力的奖项。


唯晶的MM是会场最出风头的Show-girl

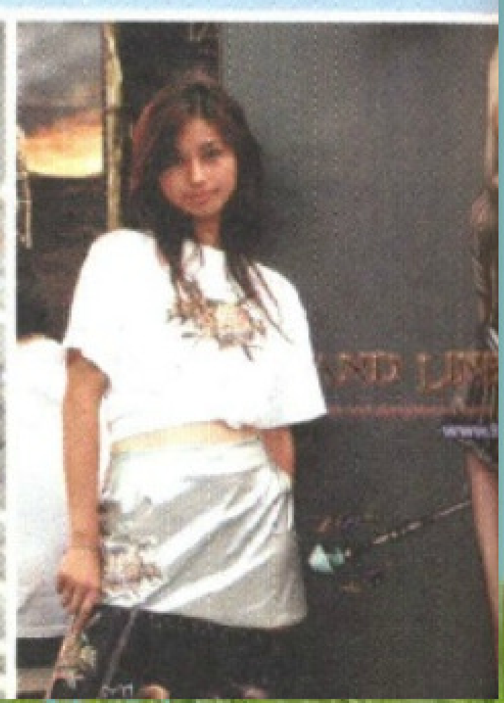
不过美女看多了，我还真有点审美疲劳。就在离开展会的时候，我拍下了本次展会年龄最小的Show-girl（见128页右中），也是笑容里唯一没有商业味道的一个。如果10年后她再次走入ChinaJoy的会场，脸上还会不会有今日的纯真笑容？











浩方的“抱熊”MM四人组憨态可掬。











《航海世纪》的两位欧洲模特总是很酷。



人体彩绘——另类诱惑。





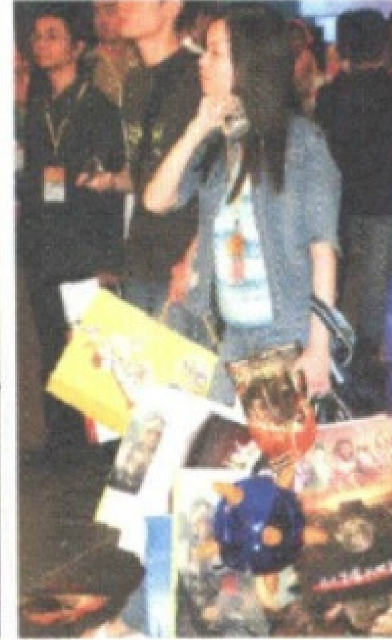
本次展会年龄最小的Show-girl。

并不只是在某些场所才能看到艳舞表演。



无论谁都能够满载而归，ChinaJoy就是这样皆大欢喜。



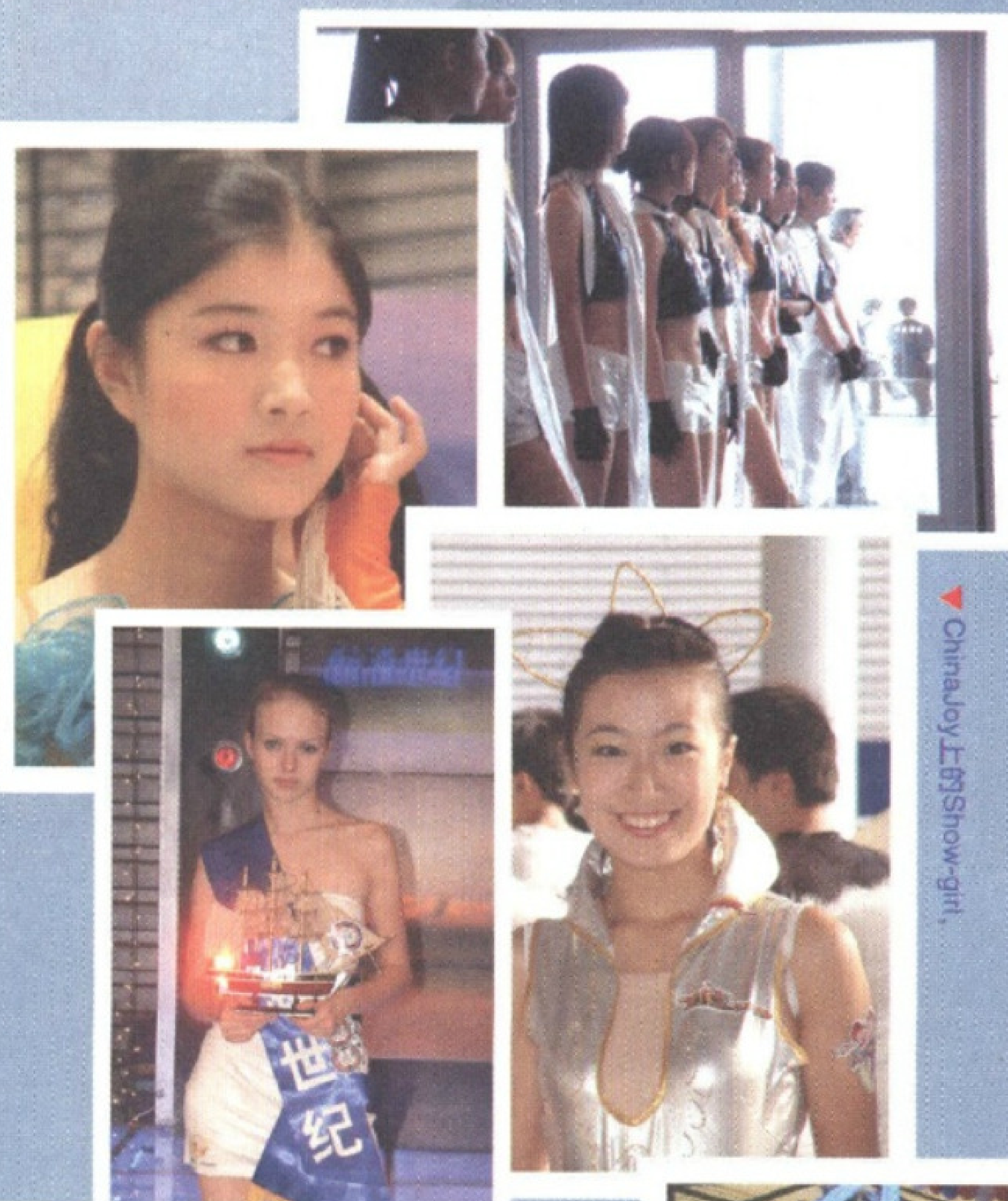


从北京到上海，每个人都能感受到中国游戏市场的发展和中国电子娱乐展会的日趋成熟，再过几年，ChinaJoy上将出现更多的国外厂商，而在E3、东京电玩展上，也会有更多的中国原创游戏参展。当我们从嘉年华返回现实时，我们才发现ChinaJoy上厂商们大张旗鼓包装的，大多数都是来自韩国的游戏。ChinaJoy的繁荣景象背后，是浮躁的中国游戏产业。各领域厂商目睹了网游先行者的成功，争先恐后加入游戏行业，都憋足了劲想通过一款网游一炮走红。风格的类似和品种的单一，让这些产品在竞争日渐激烈的主流空间难以生存，没有品质和服务作基础，靠在展会上烧钱只能在玩家眼中昙花一现。ChinaJoy的浮华背后，我们还有多少弯路要走？



东成西就

TGS和ChinaJoy见闻与对比



ChinaJoy上的Show-girl。

看到这里，有些读者可能会奇怪，这两个展会，一个是日本的，一个是中国的，一个是电子游戏大国行业协会主办的商务展会，一个是网络游戏大国政府背景的展示大会，它们真的具备可比性吗？而实际上，正是因为具备了种种差异，所以，这种比较才变得更有值得思考的地方。

综观ChinaJoy和TGS两大展会，TGS现场感觉专业性很强，参展厂商都是用自己的游戏"说话"，而不是一味只进行形象宣传。展位布置得比较密集，参展厂商又都有重头产品推出，给人目不暇接的感觉，生怕会漏过某个知名大作。各展位的工作人员和Show-girls相对来说都比较专业，对自己厂商参展的作品有相当程度的了解，能给参观者进行简单的讲解。展会很热闹，但并不嘈杂，参展厂商在使用音响设备时显得比较克制，同时展会也对各参展商的音量有具体的限制规定，不会让参观者有震耳欲聋、头晕脑胀的不适感觉。另外，现场的清洁程度也很让人佩服，参观者很少有乱丢垃圾的，工作人员就餐时也都主动离开展位到展馆后门外。展会组织者及各参展商对展会现场秩序的维护显得很有经验，观众虽然人数众多，但秩序井然，不论试玩游戏还是领取资料或周边产品，均有工作人员负责引导观众有秩序地排队，一些大公司还专门在展位前用隔离带拉出迂回曲折的排队专用通道，并在队尾由工作人员举牌告诉观众目前需要排队多少分钟。关于ChinaJoy的现场感受，在前面的文章中也已经涉及到了。给记者的直观感觉，就是展馆中充满了浮躁和攀比的气氛，







ChinaJoy上的索尼（左）、网龙（中）和华义（右）展台。

令人感觉眼前的一切并不真实。ChinaJoy如同财力的比拼，上届展会上风光无限的厂商现在都不见了踪影，这绝对不是一个正常情况，体现了行业整体的不成熟性，同时也表明，在网游市场上，如果没有好的产品，盲目烧钱没有出路。

本届TGS大展中，参展的欧美大厂很少，基本都是日本厂商，这是人所共知的事情。在这种情况下，东京电玩展能够声望日隆，成为和E3比肩的国际展会，确实很不容易。东京电玩展能取得这样的成功，主要原因在于日本厂商在电视游戏领域处于世界领先地位，你有好货色，别人才会来看，这个道理很简单。以往东京电玩展中PC作品参展的少，不受重视，但本次展会情况大为改观，PC游戏占参展游戏总数的25.4%（TGS2003为12.6%、TGS2002为12.5%、TGS2001为9.7%），这是很让人高兴的事情，这也表明东京电玩展在进一步国际化，但参展的非日本厂商的数量还是太少，我们想TGS2005时也许会有所改观。ChinaJoy的展会虽然在组织上很下工夫，规模也不小，但如果没有引人注目的产品，只是自己代理的网游的博览会或是纯粹的想象宣传会，那么展会的档次永远也得不到提升。不过从积极的意义上讲，ChinaJoy还是提供了一个厂商、玩家之间交流的平台，让更多玩家了解中国网游现状，同时也打造我们自己的展会品牌。

不知出于什么原因，TGS在公众开放日许多参展公司不允许在他们的展位上拍照，那些大公司更是如此。不过他们对于配带媒体证的记者有时还是会网开一面的。比如有一次记者准备拍几张SCE的GENJI展台的照片，刚举起相机便有工作人员走过来很客气地予以阻止，但当他看到记者配带的媒体证时，马上连连道歉，并将记者引到较好的位置进行拍摄。不过在世嘉展台前就没那么好运了，当记者想拍摄世嘉主展台上的演出照片时，遭到了工作人员的坚决阻拦，也许是因为怕闪光灯晃了台上演员的眼睛而影响演出效果吧。在3号馆和4号馆之间的露天广场里有很多在做Cosplay的玩家，放眼望去整个广场上站满了人，奇装异服比比皆是，有很多参观者和媒体记者在排队为Cosplay者拍照，被拍者很敬业地按照拍摄者的要求摆出各种姿态，而且这些Cosplay玩家之间也在互相拍照。在日本玩家自发Cosplay的盛行与游戏周边产业的兴望发达有着密切关系，玩家获取所需的服装、道具是比较容易的。而本刊记者在ChinaJoy上遇到的趣事就少得多了，最令记者激动的就是见到了多年的偶像——暴雪总裁。不过，现场值得留下图片和其他资料的地方还是很多，每个人力量有限，真想分出三头六臂，能拍照、采访、联络、试玩体验等面面俱到。而要说起不满意的地方，TGS没有什么太多值得批评的地方。与第一届展会相比，ChinaJoy的进步也非常显著，需要提出批评的仍然是各厂商的公德问题。展会太嘈杂，展台之间距离太近，展会管理和协调不够严格，完全靠厂商自律，结果又出现第一届展会上出现过的问题：大家互相提高音响音量压制其他展台，形成噪声污染，同时在抽奖和表演节目等活动上进行攀比等类似“拆台”的行为。

TGS展会的周边服务情况非常不错，现场秩序井然，展厅的每个入口又分为普通入场口和再入场口两个通道。从普通入场口入场时，门口的服务小姐会按动一个小型的计数器统计人数，而从再入场口入场的则不再统计，这种统计结果要科学得多。展会的配套设施也比较齐备，像医疗室、走失儿童认领室、失物招领室、参展人员更衣室一应俱全，场外还有有偿存包的储物柜。而ChinaJoy在现场服务等方面仍有待提高。会场内没有会务协调，展馆内的餐厅用餐价格偏高。另外工作人员就餐往往就在展台后面进行，参观者随时能看到，造成现场气氛的不协调，不过展馆内的引路牌还是很清晰的。

以小见大，通过以上两个展会的对比，大家不难看出，实际上我们的游戏行业还有很长的路要走，我们也预祝中国的游戏展越办越好。P

▲TGS上的Show-girl。











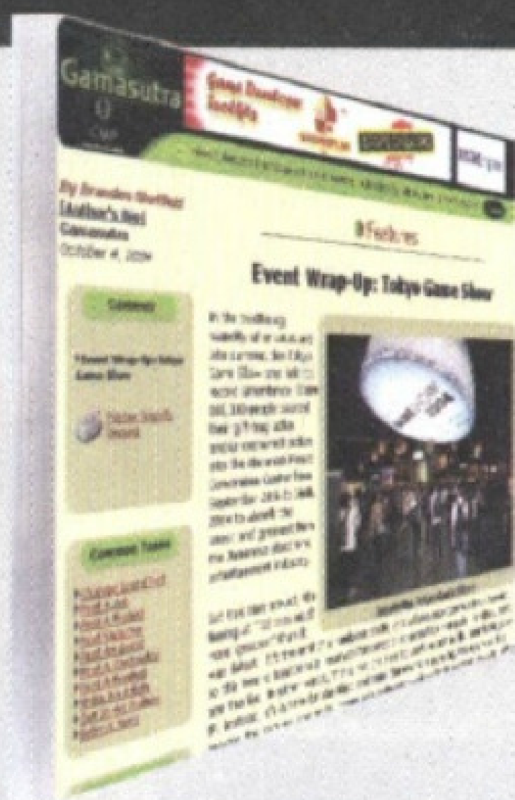




TGS上的索尼（左）、网龙（中）和华义（右）展台。

Gamasutra

2004年10月7日



在这个潮湿闷热的夏末，一个新的人数纪录在东京被打破了。从9月24日到26日的三天中，超过16万人挤进了Makuhari Messe会展中心，参加在这里举办的2004年东京电玩展（TGS）。这次的东京电玩展与往年不同，它更大、也更好。几个月以来，很多媒体对这个电玩展格外关注，日本电子娱乐界期望它给日本电玩这5年的业绩消退画上一个句号。根据消费者协会的调查报告，1997年日本有70亿美元的市场消费额，而2002年却下滑到50亿，去年稍有反弹，希望这次的电玩展能为日本电子娱乐打上一针强心剂。中立伸也和他的Konami公司夹带着PS2大作《真魂斗罗》如风般杀到，他放出了大话："我自己真的很喜欢这款游戏，因为它具有目前最强大的游戏图形绘制引擎，不过市场在不停的变化，有哪款游戏敢说自己是最棒的？市场越来越难做了，我们只有不停的向前看、不停的学习，才能不断的作出好游戏，为大家带来欢乐。"他还指出："几家核心企业是保证日本游戏产业生存的关键，我们的主流媒体应该对它们更多的关注，哪个消费者喜欢看一个窘态百出、业绩下滑的游戏公司？这次的东京电玩展很不错，它绝对是一次承前启后的盛事。"

Gamespy

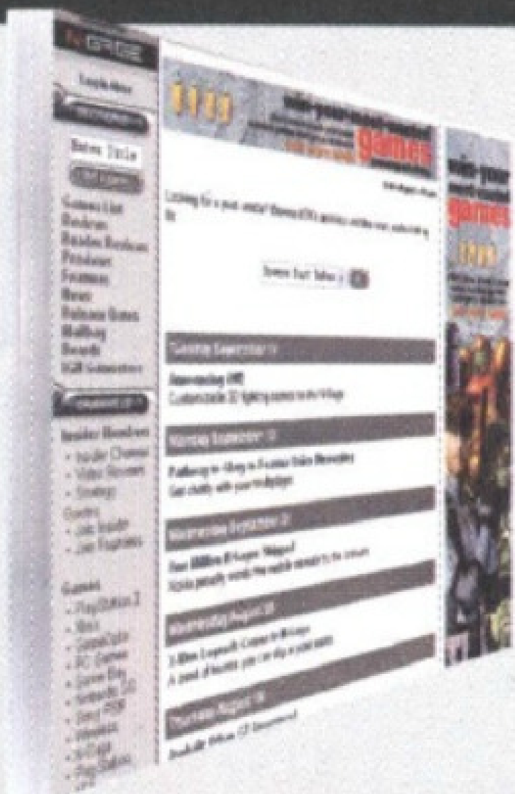
2004年10月7日



Gamespy派出了4名资深编辑对东京电玩展2004进行了大型的跟踪报道，显出了对这次活动的重视。不过说实话，这三男一女似乎在灯红酒绿的东京迷失了自我，发回的报道像流水帐一样，充满了美食、游览与卡拉OK，就是缺乏可圈可点的展会内容。不过，Zoe Flower的对NAMCO的专题报道还是能说明一些问题："跟去年东京电玩展情况相同，今年NAMCO的整体表现依然是很平淡，或许NAMCO还是把重心放在PS2上吧。不过由于缺乏整体规划，让他们的展区特色没发挥出来，这是很可惜的地方。NAMCO今年展出的游戏以PS2上的《空战奇兵5》、《交响曲传奇》、《重生传奇》、《妮娜——死亡角度》等为主，大多是在5月美国E3展有公布的游戏，只是在东京电玩展有提供现场试玩，其实变化性不大也少了份新鲜感，这是很可惜的地方。另外在摊位后方摆了几台大型电玩格斗游戏《铁拳5》机台让玩家试玩，因为《铁拳5》将于今年11月先在大型电玩推出并预计明年移植到PS2上，玩家也想看看到底《铁拳5》的表现如何。"看来，缺少新意是这次电玩展的一大特色……

IGN

2004年10月7日



对于9月24日至26日间在日本幕张举行的"东京电玩展2004"，主办单位CESA发表了最新统计数据，宣布三天内在会场里展出的游戏，总计有461款之多。其中以对应PS2平台者居多，大约145款左右；其次则是计算机游戏，有117套。另外，在游戏类型部分，今年参展的作品中动作类居多，共有130款登场，其次则是角色扮演类，仅57套，差距相当大。展会上最抢眼的莫过于SCEI预计推出的新掌机"PSP"，由于任天堂公司不参加东京电玩展，微软Xbox在日本又不成气候，所以今年的电玩展几乎可以说是SCEI一家独大的天下。SCEI在今年东京电玩展设置了PSP游戏专区，以主题馆的方式全力替PSP造势，不但有多款PSP游戏在现场提供试玩，加上目前日本有59家公司公布了数十款PSP游戏开发中，这些厂商也可能在东京电玩展展出PSP的游戏甚至提供试玩，以下是在东京电玩展展出的PSP游戏名单：《真三国无双》(KOEI)、《潜龙谍影ACID》(KONAMI)、《抓猴少年作》(SCEI)、《天键地门G》(SCEI)、《随身玩伴多罗猫》(SCEI)、《全民高尔夫》(SCEI)、《炼狱》(HUDSON)、Koron(CyberFront)。

Gamespot

2004年10月7日



上海，作为中国最大的网络游戏市场，在过去一年中被北美及欧洲许多游戏厂商普遍关注。许多分析家认为，上海是现在世界上最具发展的地区之一，它有着庞大的市场潜力。问题的关键在于，这个市场究竟有多大？谁能成为市场的领头羊？为了探寻这些问题的答案，许多厂商尝试着合作以求得更大的利益。10月5日到10月7日，上海召开了为期三天的ChinaJoy展会，这无疑是个值得纪念的日子。展会中，ChinaJoy组委会的代表与Gamespot、任天堂公司、威旺迪公司、Activision公司、百代公司、TECMO公司、世嘉公司、Acclaim公司、LucasArts工作室等国际著名娱乐内容供应商、出版商进行了一次愉快的交流，各公司对第二届由中国官方行业主管部门主办的ChinaJoy取得的成功均表示祝贺，在表现出开拓中国市场意愿的同时，他们对ChinaJoy展会本身促进了数码互动娱乐产业的积极意义表示肯定，表示将继续关注下一届ChinaJoy的筹备计划，将会适时积极参与其中。在会中，许多美国厂商表示将会尝试对中国市场进行开发。The9.com的销售主管Leo Liu说："由于游戏产业的迅速发展，中国将成为美国厂商瞄准的下一个热点市场。"看来，他很明白，一个有着13亿人口的大国，将会给他们带来多大的市场回报。


暴雪总裁Mike Morhaime

玩家梦想的缔造者
——暴雪总裁致辞《大众软件》

■本刊记者 Littlewing上海报道

最好的游戏是什么？《星际争霸》、《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》，还有即将到来的《魔兽世界》，就算它们并非唯一的答案，也必将会成为参选的热门之一。在本届China Joy上，这些游戏的创造者，创立暴雪公司的三巨头之一Mike Morhaime亲自来到了China Joy现场，本刊记者对Mike Morhaime进行了专访。Mike Morhaime对暴雪的后续开发计划讳莫如深，暴雪近一年内目前的开发重心仍然是《星际争霸——幽灵》和《魔兽世界》。暴雪跳票的传统众所周知，对此，Mike Morhaime说：在推出《暗黑破坏神2》和《魔兽世界》等游戏的时候，为了保证多语种同时发行造成了游戏的推迟，这是一种较多的原因，还有就是暴雪一贯对游戏的品质要求，使得测试的时间一再延长。那么暴雪是如何保证游戏品质的呢？Mike Morhaime对此充满自豪，他说：暴雪的成功没有魔法，只有承诺，作出最好的游戏是暴雪对所有玩家的承诺。暴雪的每一款游戏上市之前，都要经过从上到下每一个员工反复试玩，通过他们的反馈意见进行修正。公司内部更有专业玩家组成的团队，对游戏的后续开发提供保证。而玩家对暴雪游戏的期待不断上升，也是促进暴雪提高游戏品质的重要原因。对于提供暴雪游戏联网对战的浩方平台，Mike Morhaime没有明确表态，但他也特别说明：任何未授权就提供暴雪游戏服务的，都会被暴雪认为是非法的。同时玩家通过暴雪游戏编辑器开发出的任务、地图（比如现在流行的3C），知识产权也属于暴雪。最后，Mike Morhaime告诉记者，他以前从未接触过中国本土原创游戏，也希望通过这次China Joy来了解中国游戏。

To Popsoft:
"Thank you for your support of Blizzard. We look forward to providing you with even better games in the future"
Michael Morhaime

←给《大众软件》：谢谢您对暴雪公司的报道，暴雪公司期待着在今后的游戏中为您提供更好的服务。Micheal Morhaime

市场会鼓励创新者
——专访冠网总经理潘振华

■本刊记者 Littlewing上海报道


冠网总经理潘振华

作为智冠集团的一员，一直致力于开发休闲类的竞技游戏。本次China Joy，冠网推出了历时一年多开发的《网络三缺一》，目前《网络三缺一》已经开放测试，同时最高在线人数达到5000人。在China Joy会场记者对冠网数码科技的总经理潘振华进行了专访。

目前市场上休闲娱乐平台很多，比如新浪igame、QQ游戏，那么冠网致力于打造的“竞技俱乐部”概念与它们有什么不同呢？潘振华说：目前流行的娱乐平台多为5~6年前出现的游戏大厅方式，提供界面简单容量较小的迷你游戏，而冠网的“竞技俱乐部”的游戏都是大型游戏，比如《网络三缺一》容量就超过100M。同时冠网会建立庞大的用户资料库，为玩家提供俱乐部的服务，即完整的竞赛系统、社区互动以及玩家自主经营的俱乐部。准确地说冠网的游戏更类似移植到网络上的街机游戏。

那么冠网今后的发展方向是什么呢？潘振华分析：目前家庭用户宽带普及率提高，游戏不再是年轻人的专利。更多人开始尝试简单易上手的游戏，网络游戏市场近一年来的增长点也主要是在休闲类游戏上。冠网除了11月将推出《网络三缺一》的最终版本之外，还在开发《斗地主》、《四国军棋》以及其它桌球、赛车、格斗类游戏，有个最令老玩家兴奋的消息——冠网也准备将红白机上的游戏网络化。

又一新网络娱乐企业诞生

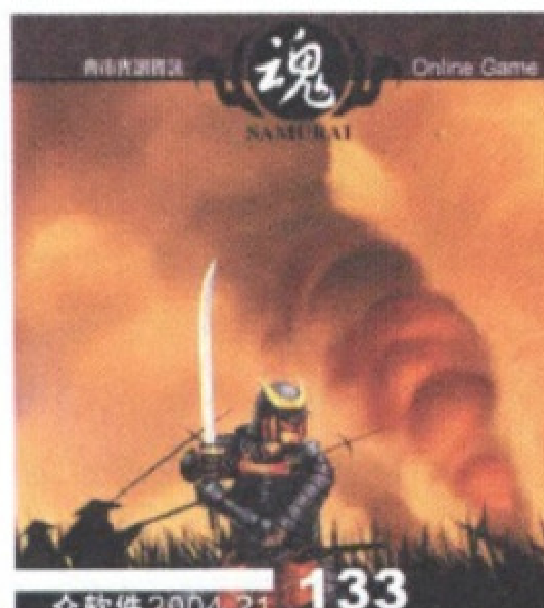
■本刊记者 生铁


网捷信科技总经理周凯源

北京网捷信科技有限公司是一家于2004年6月在北京中关村高科技园成立的以互联网增值和无线增值为主要业务的民营企业。这家公司成立后便代理了一款国内开发的名为《魂》的网络游戏。

记者日前采访了该公司总经理周凯源。他自称公司的管理团队有着丰富的产品运营经验和管理经验，拿他自己而言，就先后在17173、第三波等公司任职商务、市场和渠道等部门的管理工作。《魂》是一款以盛唐时代为背景、地域横跨中土、西域和东瀛的大型网络游戏。

周凯源称，希望这款游戏能象征着一种中国魂的回归，毕竟现在的日韩文化最初都是来自于中国。游戏目前完成度已达80%，年底前将进入内测阶段。



→《魂》的宣传图

超越对战平台
——专访浩方CEO张平合

■本刊记者 Littlewing上海报道

上海浩方在线在本次China Joy上展出了自主开发的3D网络游戏《海盗王》，《海盗王》在10月6日跃居China Joy玩家评选的“最受期待游戏榜”榜首。浩方在线的CEO张平合就此接受了记者采访，他介绍：《海盗王》的3D引擎完全由浩方自主开发，游戏从4月开始开发，目前进度已达到50%，预计年底投入内测。记者随后观看了《海盗王》的演示，这是一款日式Q版风格的MMORPG，在海上的战斗类似《帝国时代》等即时战略游戏，最大的特色是岛屿的建设和攻防战。而游戏陆地的部分采用夸张的卡通风格，人物的贴图方式和建筑风格有几分《魔兽争霸III》的意味。张平合表示，除了《海盗王》，浩方正致力于打造一个“超越对战平台”的数字娱乐平台。目前浩方注册人数4000万，同时在线人数达到40万，已经完成了第一阶段人气的汇集，成为国内三大社区之一。随着即将推出的浩方平台3.6版，浩方将增加“魔兽竞技场”的新功能，在10月份推出更多休闲对战游戏。对于在浩方上运行暴雪游戏是否违法的问题，张平合也明确表态：浩方提供的是一个虚拟的局域网，玩家在这个局域网中运行什么游戏是玩家的个人行为，与暴雪提供BN服务器有着本质的区别。



→浩方CEO张平合

从「十面埋伏」走向自主研发
——专访万向通信总裁张小川

■本刊记者 Lensman



10月4日下午，刚刚在中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛发表完讲演的万向通信总裁张小川，接受了记者的采访。无论电影《十面埋伏》在国内上映之后的风评如何，至少它做到了妇孺皆知。本次万向选择《十面埋伏》为题材开发网络游戏，是否仅仅是由于其知名度高的原因呢？张小川说：之所以选择《十面埋伏》主要是因为三点，首先，中国文化为背景的题材对国内玩家更具亲切感；其次，故事发生的年代与现在距离足够远，以免牵扯到一些现实问题；第三，鉴于网络游戏的开放性特点，故事的背景要够庞大，当然，《十面埋伏》电影在国人心中的深远影响也是选择它的重要原因。事实上从开拍之日，万向通信就已经签订了使用《十面埋伏》题材的版权协议。万向通信已经在运营《大海战》等三款网络游戏，为什么转为自主开发呢？张小川表示，开发游戏最重要的一点就是分析用户的需求，对于有着丰富运营经验的万向通信来说，自主开发运营游戏，可以随时了解用户的需求，来对游戏进行不断改进。同时，《十面埋伏》的市场机遇也造就了万向通信独立开发的最佳时机。本次China Joy，万向通信展台面积378平米，投资近300万，张小川认为，本届China Joy规模胜于往届，给玩家和厂商提供了一个互动的平台，万向通信的投入也说明了对本次展会的重视。

网络游戏《神曲》举行上市新闻发布会

■本刊记者 Littlewing



双方共举神剑开启神曲序幕

2004年9月22日，亚讯时代通信设备有限公司携朗金软体科技有限公司在北京国航万丽酒店阳光宴会厅为其旗下第一款网络游戏《神曲》上市举行了新闻发布会。作为主办方，北京亚讯公司总经理张秀花女士、技术总监王栋颖先生，以及技术顾问——北京朗金软体科技有限公司总经理李天凝先生、副总经理李辉先生亲自出席了发布会，并亲手启动了《神曲》的上市仪式——“神笛惊现”。据朗金软体科技有限公司总经理李天凝先生介绍，《神曲》是一款由韩方策划、中方进行后续开发，并历经3年多时间完成的3D网络游戏。对此有业内人士表示，虽然目前中国网络游戏市场上，超过70%的产品都来自韩国，但中韩的文化差异以及后期运营嫁接是令很多韩国游戏“折戟沉沙”的主要原因。而《神曲》更好地解决了外来游戏“本土化”的问题，除了考虑到中国人特有的文化审美心理以外，在游戏投入运营之后，还会提供完善的技术保障。北京亚讯公司总经理张秀花女士对记者透露：“作为有强大运营实力的游戏运营公司，北京亚讯时代计划在网络游戏领域投资2.2亿人民币。到目前为止，我们已经拥有5个销售平台，22个省级办事处，这在网络游戏的营销中是很少见的。”而且，作为一款全3D的网络游戏，《神曲》配置要求很低，避免了很多3D网游“曲高和寡”而只能吸引少量玩家的缺陷，相信这是才是它的优势所在。

■类型：动作 ■上市日期：2004年12月1日 ■推荐度：★★★☆
■制作：Terminal Reality ■发行：Majesco Games

BLOWOUT 暴走战士

■四川 shyso

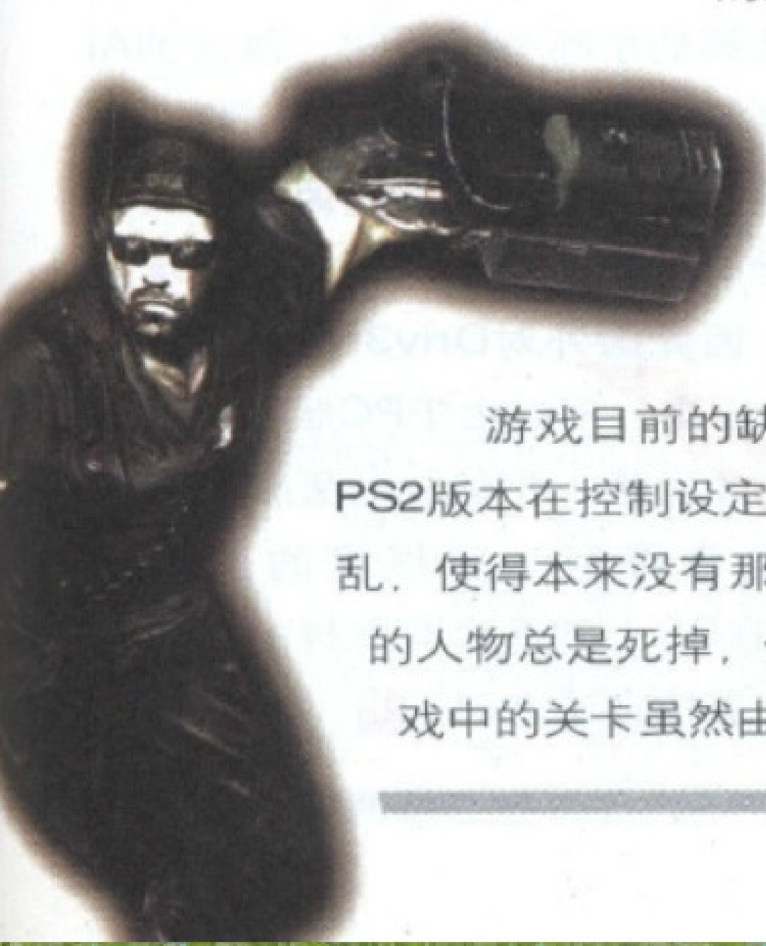
《暴走战士》的主人公是John Dutch Cane少校。这个名字就告诉我们，此人是一个未来宇宙版的日尔曼怒汉。你可以想象他嚼着雪茄——没错，不是抽是嚼——脏话连篇的样子。他带着一群没有名字且和他一样凶恶的手下，在一个空间站内遭遇了大群异形。你也不用费心去猜想这些异形有什么背景或者阴谋，它们就是要吃掉一切会动的东西而已。控制约翰少校用强力武器在这些异形中间杀开一条血路，逃出生天就是游戏的主旨。

游戏中的武器有十分怀旧的味道，听听这些名字你就知道了：机枪、霰弹枪、榴弹发射器、射钉枪、火箭发射器、机关炮、火焰喷射器和冲击加农炮。怎么样，听上去是不是很熟悉呢？虽然开发小组在游戏制作过程中还取消了很多武器，如链锯、电浆来复枪等，但相信以上这些武器已经够满足玩家对异形大肆屠戮的欲望了。

这款游戏宣传时的重点之一，就是它所谓的360°范围开火。也就是你可以向任意一个方向射击，在这一点上《暴走战士》和一款名为《血腥大地》的游戏有些类似。在演示中我们可以看到使用火焰喷射器将上方落下的异形幼虫在空中扫个干净，或者用喷气背包飞到空中用霰弹枪虐待不会飞的异形等360°射击的灵活应用。

游戏的另一个亮点是怪物的设定。负责怪物设计工作的是有“妖怪之父”称号、大名鼎鼎的日本画家泽靖。他为本游戏设计的怪物，除了有他以往作品中的诡异感觉之外，还参照了《异形》等经典科幻怪物的特点，与本游戏的背景设定十分贴近。而且每个关卡的末尾，都会有一个大号的精英Boss等着玩家。

画面效果中规中矩，光影和贴图都很不错。但由于游戏的场景是在金属构成的太空站里，因此没有太多的风光可以欣赏，只有爆炸效果可以看看。画面基调类似于Doom3的冰冷金属感和《寂静岭》系列的冷系深色调的结合，营造出了很好的气氛。游戏的音效和音乐也和画面一样，虽然把游戏的气氛烘托得很好，但也无法给人留下深刻印象。



游戏目前的缺点有2个：其一是操作感。已经发售的XBOX和PS2版本在控制设定上都做得不理想，简单的动作都会让玩家手忙脚乱，使得本来没有那么难以对付的怪物变得更加致命，导致玩家控制的人物总是死掉，使游戏的爽快感大打折扣。其二是关卡设计。游戏中的关卡虽然由最初承诺的18个缩减到了目前公布的10个，但这个改动却没有带来现存关卡质量上的提高。先前发售的两个版本中的关卡设计，可以用两个词来形容——千篇一律和晕头转向。“千篇一律”指的是游戏中的关卡，就是简单地把看上去一模一样的房间，用看上去一模一样的走廊连接到一起；而“晕头转向”则指的是这种走廊与房间的连接毫无章法，有的时候你不得不走上很长的回头路去取一把钥匙。如果没有地图的话，简直寸步难行。而且在开发初期承诺的关卡编辑器，现在也无法确定是否随游戏发售，这无疑又大大减少了游戏的吸引力。不过鉴于PC版比已经发售的两个家用机版本增加了一年的开发时间，制作小组应该有时间把关卡重新设计得更好一些。



总之，本作特色十分鲜明，一款爽快的横卷轴动作游戏该有的要素它都有，但它也仅此而已。如果PC版能够解决操作不便的问题和关卡的单调无聊，加上这款游戏的低售价策略，应该会取得一定的成功。

■类型：动作、竞速 ■上市日期：2005年1月 ■推荐度：★★★☆
■制作：Reflections Interactive ■发行：Atari

极速车手3

DRIV3R

■北京 wildy

自从《侠盗猎车手Ⅲ》（以下简称GTAⅢ）在所有游戏平台上掀起汽车驾驶与动作类游戏结合的潮流以来，类似的作品就层出不穷。这其中有《四海兄弟》这样以故事取胜的典范，也有《真实罪案——洛杉矶街头》这样不成功的典型。《极速车手3》（以下简称Driv3r）则跟前述的游戏都有所不同，一方面在GTA系列还处于2D时代时，《极速车手》就在PS主机上用全3D的游戏方式奠定了未来GTAⅢ的雏型。但《极速车手》的后续作品就完全掩盖在GTAⅢ的光芒里，至少没有受到PC玩家的关注。因此，Driv3r能否突出重围，对于制作者Reflections来说是相当关键的。



在Driv3r中，玩家仍旧扮演前两作游戏中的主角Tanner。Tanner在游戏里是一名卧底警探，负责调查一个国际性的汽车盗窃集团。表面上他是一个打入集团内的小喽罗，通过“立功”表现去接触上层人物；背地里却要偷偷接触某些知情者搜寻情报，最终目的是把这个盗窃集团的首脑绳之以法。在玩法上，Driv3r和GTAⅢ类似，有大量的任务分布在城市的各处，玩家需要驾驶汽车赶到任务地点，并通过枪战来解决问题。但主要的区别是，Driv3r的重点是和《四海兄弟》一样放在故事模式上，有3个大城市可供玩家探索。故事模式之外，为了弥补由此损失的游戏自由度，玩家可以进入一个独立的“Take a Ride”模式，自行设定城市、天气、时间、出发地等因素进行自由探索，并且可以发现新的地图和车辆。

驾驶是游戏的特色之一。之前的类似游戏中尽管可供使用的汽车种类繁多，但多以交通为目的，驾车追逐的任务只占到很少的部分，而这恰恰是Driv3r中的重头戏。在游戏中，玩家可以随意征用大到货运拖车，小到摩托车的各种交通工具在公路上和敌人上演《生死时速》。高超的驾驶技巧和能迅速在地图上找到近路是飚车能够取胜的基础，一旦对方车辆从玩家的视野里消失，任务就会宣告失败。游戏屏幕上有3个显示槽，分别显示血槽、角色与警察间的距离以及车辆的损坏程度。如果和警察距离太近自然会遭到拘捕，而车辆损坏过度的话则有可能引起爆炸，导致车毁人亡。这是因为游戏中对车辆应用了十分细致的物理引擎。这个游戏引擎是2002年PS2上一款受到好评的另类赛车游戏《特技人》（Stuntman）引擎的改良版。该引擎可较为真实地表现出不同种类的车辆在不同环境中，互相追逐时的碰撞、摩擦和损坏等效果。游戏中引入了一个独特的“Thrill Cam”系统。它类似于普通赛车游戏中的回放功能，不但可以观看回放，而且可以由玩家自己调节游戏中的虚拟机位和镜头角度，“拍摄”出独家的竞速场面，留作欣赏之用。Driv3r的制作者为了追求完美的声光效果花了不少心思，他们请来了一些好莱坞明星为游戏配音，故事模式中的CG过场也十分精致，很有电影的味道。

由于Driv3r的PS2版和XBOX版均已发售，因此我们可以用它们作为对比，说一说游戏的总体印象。和其他类似游戏一样，战斗是Driv3r的一个主要部分。战斗是第三人称视角进行的，主角身上开始只有一把手枪，但是战斗之后可以搜刮那些被击毙的敌人，得到枪枝弹药，在游戏的后期还能使用黑社会内部配发的重型武器。不过玩家普遍反映，在游戏机版本中由于出现丢帧现象，战斗中的瞄准精度和武器的手感有些折扣，敌人的AI似乎也没有想象中的那样好。除了出现丢帧，游戏机版本的图像效果比游戏发行前的一些演示视频中所展示的要差，因此国外对Driv3r的游戏机版本评价不高。不过由于PC版要晚半年多时间才发售，相信届时丢帧和图像的问题会得到一定程度的改善；Driv3r在PC上到底会有怎样的表现，还未到盖棺定论之时。P

■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年第4季度
■制作：宇峻科技 ■运营：游戏新干线 ■推荐度：★★★☆



新绝代双骄Online

■北京 奥杰

"江湖中有耳朵的人，绝无一人没有听见过'玉郎'江枫和燕南天这两人的名字；江湖中有眼睛的人，也绝无一人不想瞧瞧江枫的绝世风采和燕南天的绝代神功。只因为任何人都知道，世上绝没有一个少女能抵挡江枫的微微一笑，也绝没有一个英雄能抵挡燕南天的轻轻一剑！任何人都相信，燕南天的剑非但能在百万军中取主帅之首级，也能将一根头发分成两根；而江枫的笑，却可令少女心碎。"对于这段描述，相信熟悉《绝代双骄》的玩家都不会陌生，而发生在移花宫"明玉诀"传人花无缺和"天下第一聪明人"江小鱼之间的"骨肉相残"，大家也记忆犹新吧。如今，古龙笔下的这段恩怨情仇将再现于宇峻科技的《新绝代双骄Online》中。玩家在风云变幻的虚拟世界中，将亲身感受到江湖的险恶，创造出属于自己的历史和故事。



"绝代双骄"再战江湖

早些时候，曾经看到某篇报道提及宇峻科技将从单机游戏转型开发制作网络游戏，而《新绝代双骄Online》则是他们制作的第一款网络游戏。其实，提到宇峻科技，我们很容易就会想到颇具人气的《新绝代双骄》系列，将自己单机游戏的经典之作改编成为网络游戏的处子之作，对于宇峻科技来说也就是顺理成章的事情了。多年来，宇峻科技在开发制作武侠游戏方面积累了大量经验，而这些经验则转化成了网络游戏的全新动力。在《新绝代双骄Online》中，玩家可以自由扮演侠客或侠女，身处纷乱的武侠世界中不断战斗并成长，同时还可以与伙伴一起探索无尽的幻想大陆。除此之外，古龙小说原著中的诸多人物也会出现在游戏中，比如花无缺、江小鱼、铁心兰和燕南天等，玩家可以从他们那里接受各种任务并学习到不同的技能。

门派武学尽情修炼

在《新绝代双骄Online》中，门派的概念是具有很大弹性的，不但有"恶人谷"、"移花宫"和"天外天"3个主职门派，还有3个副职门派，分别是"无名岛"、"少林"和"天师"。在游戏开始时，玩家只能修习主职门派的技能。当达到一定等级之后，便可以自由挑选转投其他门派，学习更为丰富多样的武学技能。比如，当玩家将"恶人谷"的恶学和刀法2项技能修炼到一定等级后，就可以选择学习"无名岛"的暗器和忍术技能了。这样，玩家便同时拥有了两个门派的技能。此外，为了满足玩家对于职业丰富度的需求，在《新绝代双骄Online》中，除了各大门派外，还增加了很多NPC老师。在玩家达成特定任务的情况下，他们将传授玩家各种颇具妙用的独门绝活，比如燕南天的嫁衣神功就是极具威力的武学技能。这样，玩家可以更加轻松地跨越门派限制，修炼出更有个人特色的角色。

作为曾经开发制作出许多脍炙人口的单机游戏的宇峻科技来说，《新绝代双骄Online》是他们勇闯竞争已经相当激烈的网络游戏市场的第一款产品。除了上面提到的内容外，这款游戏还具有超高度变化的真元系统，完善的人际互动机制以及充满惊喜的任务等特点。从中我们可以看出，宇峻科技在投入半数资源打造出来的产品，他们对此抱以极大期望，相信在广大玩家之中也将产生不小的反响。



■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年第4季度
■制作：盛大网络 ■运营：盛大网络 ■推荐度：★★★☆



■北京 Kawa



盛大网络从开始自主研发《世纪录》以来，已经陆续推出了3部作品。本作正是继《传奇世界》、《英雄年代》之后的《世纪录》网络游戏三部曲的终结篇——为玩家完成“梦想”的《梦幻国度》。

在这块名为“梦幻”的神奇大陆上，神创造了一个没有战乱和饥荒的世界，又以自己的形象创造了大陆的主宰者——人类。人类天生具有冒险精神，对于人类而言，保护这个世界不受野心家和黑暗工会的控制、完成“勇者工会”委托的任务，都是一种对自身能力的挑战。对于保护这个梦幻国度的和平与宁静，人类具有不可推卸的责任。

虽然人类是大陆上的主要居民，但传说中，这个世界上还存在着另一种高智能的生物——梦灵。这种神秘的生物生活在大陆东南方的一个小岛上，除了一些海员宣称曾经在航海途中见过他们以外，没有人能真正证实他们的存在，也没有人知道这个小岛的具体位置。人类为了各种目的，寻找着梦灵的栖身之地。虽然柔弱的身体致使他们不擅战斗，但据说梦灵天生就是能工巧匠，制作器械、工具是他们最为擅长的技能，一旦找到梦灵，就可以请求他们打造出独一无二的兵器。

虽然时下网游3D化已经成为一种趋势，但本作为了追求高品质的画面效果，考虑到中低配置的玩家，还是采用了2D卡通风格。操作界面的比例也被适当缩小，整个界面给人感觉十分简洁方便。



制作者还将游戏中显示范围的格子长宽增大，拓宽了可视范围，整体采用散点透视的手法。这样一来，游戏中的场景和建筑物就会呈现出一定的立体感。看到游戏的截图，相信不少玩家的眼球都会被其吸引。本作采用了以暖色调为主的唯美风格，场景的整体感觉以单色为基调，十分注意细节处动态元素的运用，这样就使得场景不会显现出呆板的感觉。人物方面则着重突出线条感，突出对于各种技能的动作表现力，并强化具有更强视觉冲击的技能特殊效果。而且，本作中还使用了卡通渲染技术，为玩家营造出一个清新亮丽的梦幻世界。

《梦幻国度》中的宠物系统是游戏的亮点之一。如今，宠物已经成为玩家战斗中的左右手。在本作中，宠物们仍旧会不辞辛苦地陪在玩家身边一同经历冒险，除了帮你抵抗敌人的进攻，在战斗中它们还会帮助玩家捡取、背负周围的战利品。如果在战斗中，你竟然发现血瓶被用光了是不是会十分沮丧？现在不用发愁了，你的小宠物完全可以代劳回城购买药品和出售你不需要的道具，具有高AI的宠物们还具有砍价的技能呢。既然宠物可以代劳买卖物品，当然也可以用来充当你和你的朋友之间的邮递员。现在无论是多珍贵的物品，也不必你亲自跋山涉水地送去啦，只要亲亲你的宠物，道声辛苦就一切OK了。想在游戏里过着富足的生活又不想浪费时间挖矿？看上漂亮的装饰品却口袋空空？想吃可口的料理却一文不名？看着满桌的原料却不懂厨艺？想摆摊又想升级？……唉，这些问题一定让你头大吧？现在这些也统统不成问题，只要你拥有自己的亲信宠物，它们可以全权代劳啦。不仅如此，本作中的宠物还可以充当移动广告牌呢。当然，初级宠物只会一些基本技能，之后就全靠你细心呵护，努力培养了。怎么样？是不是已经动心了呢？

■类型：大型多人在线 ■上市日期：2004年11月中旬
■制作：朗金科技 ■运营：亚讯时代 ■推荐度：★★★

神曲 Partita



■北京 Mana





很久以前，在Partita岛上，人神共同生活，和平相处。在这里，掌管世界规则和秩序的是生活在被称为"四界岛中心地带"的第一精灵亚特利，他和生活在Partita岛上的另外四大精灵——风、火、水、土拥有比其他种族更为强大的威力。除了五大精灵外，在这个岛上还有另外三大种族，分别是自然族、人族和天空族。原本平静的生活，却因为一个名叫索菲亚的自然族人的出现而变得波涛汹涌——人族的帕斯和天空族的埃斯克为了得到索菲亚而产生矛盾，最后竟演变成一场三族乱战。四大精灵为了制止战争，用自身全部的精力和索菲亚的灵魂制作出了让所有人忘掉记忆的神物"忘爱之笛"。



战争虽然随着"忘爱之笛"的吹奏而平息了，但是神物出现的消息却不径而走，于是岛上各族又开始了另一场更为激烈的争夺之战……

《神曲》(Partita)是一款精心制作的Story Telling方式的新型网游。玩家可从3个不同种族中选取一个进入游戏。这3个种族的文化背景是相互对立的，每个种族的故事情节也有所不同，玩家在培养每个种族的时候会体会到不同故事情节带来的不同乐趣。初始时创建的人物在达到一定的级别后，就可以在就职时选择成为战士、法师、弓箭手等职业。游戏中的职业设定和其他同类游戏一样，但有了二次就职时的细化选择。本作中战斗的方式也因种族的存在而变得更加丰富，不仅有攻城战、团队战，还出现了行会战和种族之间的大型战斗。种族战斗的出现，致使各种族玩家之间的交流加强，增加了同种族玩家之间的凝聚力，战斗场面也更加宏大激烈。



在本作的战斗中，制作者对几个部分进行了改善。首先，Partita的战斗系统不再是以往网络游戏的单纯攻击方法，而是在战斗中加入了战略战术成分；其次，制作者更注重大规模战斗时的动作性；最后，制作者参考了单机游戏五行相克的原理，把五行属性也加入到团队战斗中。只要配合得当，就可达到事半功倍的效果。

游戏的画面也十分细腻精美，无论是深邃的大海、茂密的丛林还是阴霾的天空都很逼真；人物形象也都符合各种族的特点，再辅以曲折跌宕的故事情节、情仇交织的任务主线、绚丽的战斗效果，Partita是不是已经引起你浓厚的兴趣了呢？

Partita即将奏响组曲的第一章了，且让我们伴随着这天籁之音畅游《神曲》的奇幻世界吧。

■类型：冒险 ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft ■推荐度：★★★★☆
■系统配置要求：700MHz CPU、256MB内存、32MB显存、4倍速DVD光驱、3.5GB硬盘空间

MYST IV REVELATION

《神秘岛IV——启示》第一印象

■晶合实验室 大小虾


和Yeesha的旅行让人有心旷神怡之感。

"我的朋友，原谅我没有尽早给你回信，事实上最近发生的事情让我愈加困惑。我们都知道，20年前你偶然发现了那本我以为失落的书，那本特殊的'连接之书'，它可将任何人传送到静谧的天堂——神秘岛。神秘岛是我一家长久以来的居所，直到我的儿子Sirrus和Achenar背叛了我。"

和之前的《神秘岛》系列一样，游戏都是从Atrus的奋笔疾书开始的。他停下笔凝神望去，期待着由玩家扮演的主角的到来。

自从11年前Miller兄弟依靠4个人的力量创造了《神秘岛》，它就作为那个冒险游戏繁盛时代的地标被后人瞻仰着。《神秘岛》的成功一方面来自于它率先采用光盘作为载体，得以向人们展现细节更为精致的图像；另一方面也源自于它的确创造了卓而不群的画面风格和独一无二的世界观。然而，《神秘岛》系列在最近一年多的走向却不乐观。由于雄心勃勃的在线游戏《乌鲁——神秘岛之外的时代》（Uru：Ages Beyond Myst）迅速搁浅，给系列的后续发展蒙上了一层阴影。可能谁也没有想到，仅仅在不到一年之后，《神秘岛IV——启示》（以下简称Myst 4）就展现在人们的眼前。

惊喜

如果要说玩Myst 4后的第一感受，那么只能用简单的"惊喜"两字来形容。对一个长期沉浸在冒险游戏中的玩家来说，它所带来的惊喜是接踵而至的。首先，Myst 4采用了2张DVD9格式的盘片作为载体。虽然我们已经看到许多玩家在抱怨它容量巨大和安装的不方便，但在DVD光驱逐渐普及的时代，大容量存储载体无疑给踯躅中的冒险游戏带来了新的机遇。如果玩家的硬盘够大，最好选择8GB的完全安装模式，然后呈现在玩家面前的将是前所未有的美轮美奂的画面。


温室里的光线强度在真实地变化着。

游戏一开始，玩家所扮演的主角坐在一辆滑行车里，Atrus的小女儿Yeesha陪伴在身边，在前往天文台会见Atrus之前可以随着过场动画饱缆Tomahna的风光。这是游戏开发者一个绝妙的主意，在恢宏的背景音乐映衬下，流动中的美景一下子就将玩家吸引到了神秘岛的世界里。接下来是一段序幕式的剧情，你可以将其理解成"007"影片刚开始时的那个小高潮：玩家见到了Atrus，然后要帮他解开一个合成声波的谜题。当然解不开这个谜题也没关系，因为这里的剧情只是用来预热的。不管你是否把声波的问题解决，Atrus都会因为一点"小麻烦"而离开。玩家接下去要独立进行探索，设法恢复在Catherine书房中的电力开关。当电力刚刚恢复时，岛上发生了意外，在随着崩塌的桥梁坠入水中之后，Tomahna的故事基本上告一段落了。

开头的这段故事，展示了Tomahna在白天的美丽景色。笔者进入游戏的默认分辨率是1024×768，


你是否见过如此美妙的碧水寒烟……


项链中可以看到Sirrus和Achenar的图像片段。


摄像机可以拍下那些可能有用的画面。


谜题提示系统。

在这个分辨率下，画面中静止景物的细节表现十分细腻。但这应该不是制作者要表现的重点，因为画面中大量的动态效果才是展示其制作实力的关键。如果玩家们观察过温室或是Catherine的书房，就会惊异地注意到阳光从透明屋顶照射进来的惊人效果。光线的强度随着云层的经过而显得忽明忽暗，可以说在此之前没有任何一款冒险游戏能表现出如此自然而真实的光影变化。也许设计者的初衷就是让游戏场景生动起来。在白天的Tomahna，我们还可以看到随风而动的树影，不时掠过玩家面前的飞鸟以及弥漫在水面上欲散还留的渺渺云烟。游戏采用的仍旧是Myst 3的改进引擎，视角自由旋转，依靠方向提示点击前进、鼠标热点搜索的模式进行游戏。在Myst 3实现了视角的360°立体旋转，并且用硬件加速处理画面之后，Myst 4更进一步，展现出它令人惊叹的技术效果。

传统与进步

因为早就得知Myst 4主要是由Ubisoft Montreal制作的，因此对于冒险游戏迷来说，本作是否原汁原味地保留了该系列的优良传统是此前最大的疑团。但是看到游戏开始处抢先蹦出的经典的Cyan Worlds标志，也许就令玩家释然了。从玩到的部分来看，


Atrus和Catherine的卧室，游戏保持着这个系列的独特建筑风格。

整个游戏的风格显然还在Cyan的掌控之下。至少Tomahna那种充满阿拉伯风情的独特建筑，被原封未动地保留着；Peter Gabriel和Jack Wall的游戏主题音乐，也没有偏离“宏大、紧张和苍凉”这些关键词，你可以在乐曲的不同部分体会到这些元素的存在。

也许你不曾发现，Myst 4的玩法是独特的，即使与那些采用相同引擎的游戏也显得不同。这就在于神秘岛世界里基本上没有道具物品的概念，只需要玩家在不同的场景中利用鼠标点击，解开一个个大型谜题就可以通关了。Myst 4延续了这种设计，但是又有所不同。例如，在Yeesha失踪后，玩家将在壁炉里拾到Yeesha的项链。此后的游戏过程里，每当项链在物品栏里闪耀，点击它就可以看到在相同场景曾经发生过的故事。这个特殊的视角为我们巧妙地描述了Atrus两个儿子的所作所为，并且为营救Yeesha提供了线索。这也是游戏的副标题“启示”的由来。此外，物品栏里出现了摄像机和放映机的图标。摄像机可以拍摄下游戏旅途中有用线索的画面，在放映机中可以随时查看，给解谜提供帮助。屏幕右下角的圆形图标，可以让玩家快速返回此前探索过的某个场景，这些细小的改变显得十分人性化。

另外一些变化不知道会不会引起争议，因为Myst 4游戏中自带了一套完整的谜题提示系统，共有3个级别。如果打开Level 3的提示系统，就会发现制作者等于告诉了玩家所有的解谜过程。对于一个不喜欢动脑筋的玩家来说，可能一天时间就宣告通关了，这是那些冒险游戏的忠实拥护者所不齿的。从制作者的本意来说，他们可能要吸引更多的边缘玩家，只是这种做法是否得当还有待商榷。此外，从笔者玩过的部分来看，还没有出现设计精巧的谜题，Atrus卧室壁炉里那个按板的谜题甚至有些小儿科。类似Myst 3中转动反射灯开门的巧妙设计，才是最能令玩家们兴奋的东西。


Spire时代的画面看上去没有Tomahna自然。

最后说说Myst 4玩到的部分中的一些遗憾。首先是动态效果上的应用，除了在Tomahna的场景极为真实外，其他场景中由于无法使用如此多的动态元素就显得稍微有些呆板了。当我们来到Haven和Spire两个时代时，就能明显感觉到这一点。而且在Spire，因为除了远处的云海外其他场景都是静止的，岩石塔的细节刻画上也稍显不足，明显让人感觉到有些电脑制作的味道。在Haven时代里，从出发点遥望倾覆的巨船方向，可以感觉到近景山石上明亮的光线和远方阴沉的天空有些不太相配。还好，这些小瑕疵只占到我们目睹的很小一部分。

总体来看，《神秘岛IV——启示》是一个在保持传统优势的同时，还能给我们带来惊喜的游戏。从玩到的部分来看，游戏的画面效果、音乐制作都绝对是同类游戏中领先的；而且游戏中的众多细节处理，展示了这个系列一贯的细腻、恢宏和幻想色彩。对国内玩家来说，最大的遗憾是游戏中只有一条即时的荷兰文字幕，而没有英文的，对玩家理解故事情节造成了相当大的阻碍。但是《神秘岛》系列一贯地可以和故事背景分割开来体会，即使为了看看那瑰丽的风光，也是值得试玩一下的。P

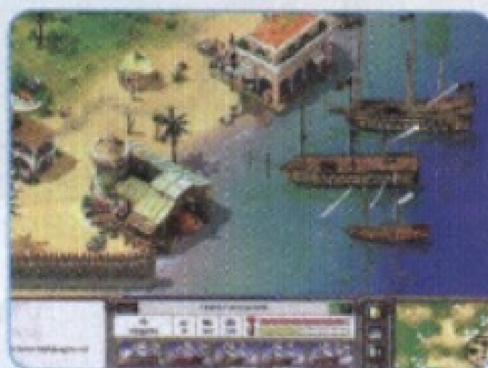
上市游戏热报

■晶合实验室 Chu

随着秋天的来临，值得期待的游戏大作也突然多了起来。本期我们介绍的10款游戏，可能都是喜欢不同类型游戏的玩家期盼已久的。3款即时战略游戏《罗马——全面战争》、《可汗II——战争之王》和《战锤40000——战争的黎明》每一个都称得上是精品，这是以往同期发售的类似游戏中所不多见的。EA的体育游戏再一次袭来，《足球2005》和《北美冰球职业联赛2005》相信也是玩家们比较期待的体育大作。《使命的召唤——联合进攻》因为其强烈的临场感成为FPS游戏中的佼佼者，甚至你不会注意到这仅仅是一个游戏的资料片。本期种类之全，即使是冒险游戏的玩家也不会失望，《神秘岛IV——启示》用它出色的表现，证明自己仍旧是冒险游戏中的王者。

海商王2
Port Royale 2

类型：策略
制作：Ascaron GmbH
发行：Ascaron GmbH
上市日期：2004年9月13日
推荐度：80



简评：去年发售的《海商王》是一款特别的策略游戏，其中融合了即时战略、海战、贸易和近战等多种元素。《海商王2》是这款游戏架构的继承者，游戏强化了图形引擎。这一引擎同样融合了2D和3D画面，海战和陆地上的近身战斗都可以用3D画面来表现。由于前作复杂的系统受到批评，《海商王2》采用了更亲切的界面，加入了简单易懂的教学模式。新加入的近距离击剑战模式十分吸引人，玩家可以此与敌方的海盗头子或地方长官决斗。决斗胜利之后，敌人原来的管辖地就属于玩家了。《海商王2》的成功之处在于它巧妙地结合了各种游戏方式，没有丝毫突兀和简陋之感。

使命的召唤——联合进攻
Call of Duty: United Offensive

类型：第一人称射击
制作：Gray Matter
发行：Activision
上市日期：2004年9月14日
推荐度：85



简评：作为去年年度最佳FPS游戏《使命的召唤》的资料片，这款游戏把真实的战争气氛烘托到了极致。游戏开发人员最大限度地利用了QuakeIII引擎，用声光效果营造出了极为真实的战争氛围。从流程上来说，游戏中因为设计了大量触发式的剧情，用来感受氛围很棒，但重玩价值不大。不过庆幸的是，游戏的关卡并不是千篇一律的，有坦克战、水战、汽车摩托追逐战等，内容相当丰富，尤其是其中的空战关卡令人叹为观止。游戏中的任务有救援、撤退、掩护、冲锋等，也并不单调。唯一的问题是这款资料片的难度有些偏高，即使在新兵（Greenhorn）难度下也可能需要频繁读档，这样做的目的也许是因为游戏的流程有些短。

北美冰球职业联赛2005
NHL 2005

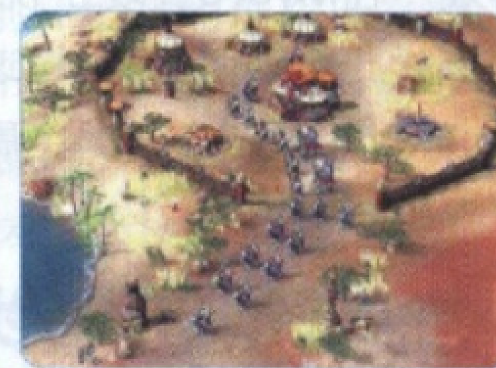
类型：体育
制作：EA Sports
发行：EA Sports
上市日期：2004年9月14日
推荐度：70



简评：冰球是在美国和加拿大受众广泛的体育运动，这款冰球题材的游戏也是EA Sports一年一度的体育游戏计划中的一员。总体来看，这款游戏和上一年度的相比变化不大，无论是画面还是声效都没有太大的改进；唯一的新鲜之处是加入了一个“Open Ice”控制系统，也就是类似于FIFA中的“Off the Ball”的设计，用来控制无球队员的跑位。但是和FIFA中面临的问题一样，在节奏极快的比赛中，无球跑位很难体现出明显的作用。此外，游戏中增加了世界杯模式，增加了比较轻松的Free 4 All模式，允许多名队员射门，比较哪位的进球数更多。

可汗II——战争之王
Kohan II: Kings of War

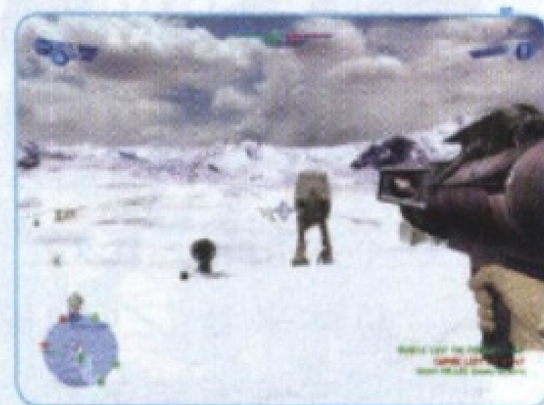
类型：即时战略
制作：TimeGate Studios
发行：Global Star Software
上市日期：2004年9月20日
推荐度：85



简评：《可汗II》的游戏故事架构承接自上一代作品，仍是以正义与邪恶间永恒的战斗作为主题。不过此次故事情节的发展是以人物为中心，玩家会见证帝国在每位玩家的领导下是如何逐渐强盛起来的。《可汗II》分为多人模式和单人模式，单人游戏包括25个剧情任务，而多人模式可以扮演Drauga、Gauri等6个种族中的一个参与至少8个玩家进行的网络对战。由于开发者使用了新的种族设定，玩家在游戏中控制的角色总数超过了70个；不同种族角色的特殊战斗技能会有很大的差别，但是平衡性保持得很好。总体来看，《可汗II》无愧是近期即时战略游戏中的一款精品。

星球大战——前线
Star Wars: Battlefront

类型：射击
制作：Pandemic Studios
发行：LucasArts
上市日期：2004年9月20日
推荐度：80



简评：《星球大战——前线》是卢卡斯产品线上的最新作，在经过前两年《星战》游戏良莠不齐的时期之后，这个系列品牌的多元化已经初步显示出了好的苗头。《星球大战——前线》是一款可以在第一人称视角和第三人称视角之间进行切换的射击游戏，玩家可从反抗军、克隆人等4个阵营中、20种不同类型的士兵里选择角色进行游戏；有30余种武器可以选择，在纳布、丹图因等10个主要行星上转战。《星球大战——前线》的游戏方式类似于《战地1942》，因此，游戏的最大乐趣是多人配合在服务器上进行对战。

战锤40000——战争的黎明
Warhammer 40K Dawn of War

类型：即时战略
制作：Relic
发行：THQ
上市日期：2004年9月20日
推荐度：85



简评：《战锤40000》本是一款历史悠久的桌面游戏，近年来陆续在PC上推出了此题材的射击游戏，反响平平，但此次Relic和THQ联手制作的这款RTS则有不同凡响之处。游戏背景设定类似于"星战"，可以选择星际战士、混沌军团、欧克蛮人、神灵族4个特点鲜明的种族进行战斗。游戏中的许多设定，可以看作是对《星际争霸》、《魔兽争霸》中经典设计的借鉴和改进，如加入了英雄的设定。另外一个特殊的设定是"士气"，游戏中遇到天敌或败退等情况时，作战单位的士气就会下降，从而影响作战能力，这使得战斗的内涵更为丰富。

罗马——全面战争
Rome: Total War

类型：即时战略
制作：Creative Assembly
发行：Activision
上市日期：2004年9月22日
推荐度：85



简评：作为《幕府将军》的续作，《罗马——全面战争》的历史背景从幕府时代的日本移到了古罗马。游戏很好地表现了恢弘的古罗马战场，虽然画面效果进步不大，但是能表现更多的人物，真正实现了千军万马在广阔战场上浴血厮杀的情景。玩家可以最大限度地利用地形进行战斗，并且战斗中的士气也很重要，如果士气涣散，士兵就四处逃逸，失去控制；反之，如果能取敌上将，会使敌方士气一落千丈。游戏的故事部分是和《文明》类似的回合制，需要玩家进行建设，发展科技，因此并不是一个单纯的RTS。

全方位战士
Full Spectrum Warrior

类型：第三人称射击/即时战术
制作：Pandemic Studios
发行：THQ
上市日期：2004年9月21日
推荐度：70



简评：《全方位战士》是一款强调团队战术的第三人称射击游戏，其基本的游戏过程类似于去年Eidos的那款《自由战士》。游戏中玩家可以控制2个小队、8名左右的士兵在各种不同环境下执行任务。虽然表面上射击是游戏通关的主要方式，但实际上合理安排手下的士兵，让他们利用地形实施简单的战术，如利用掩体躲避、两个小队对敌人分割包围等才能取得事半功倍的效果。游戏的一个很大缺点是关卡设计过于雷同，敌人的AI和射击的手感也不是很好。

足球2005
FIFA Football 2005

类型：体育
制作：EA Canada
发行：EA Sports
上市日期：2004年10月7日
推荐度：80

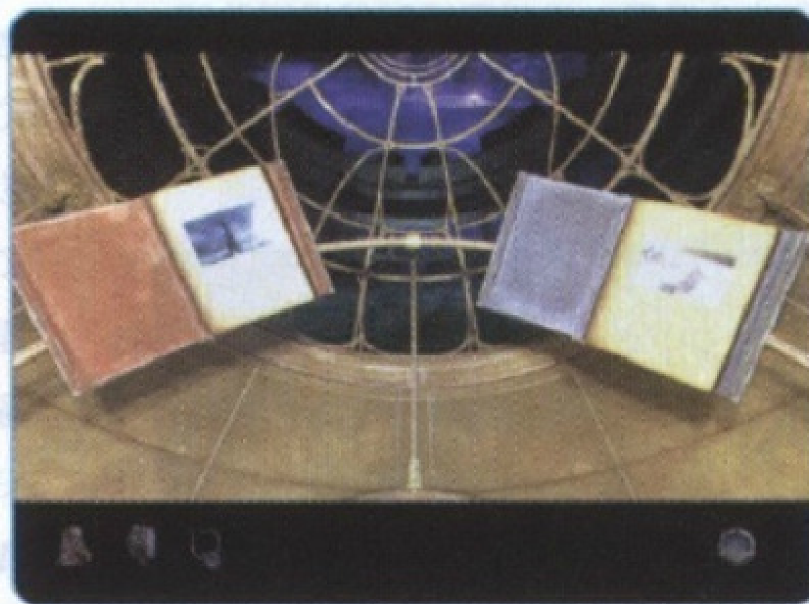
简评：和FIFA系列最近几年的做法相同，游戏针对不同的地区分别发行叫做《FIFA Football 2005》和《FIFA Soccer 2005》两个名称的版本，但内容完全相同。FIFA 2005总地来说仍是FIFA 2004的改进版。在游戏中可以感受到球员的传球、传球动作、假动作、无球跑动等方面都有细微的改善。但缺点仍旧是射门的手感不好，经常会遇到球莫名其妙地射飞或频频被守门员扑到单刀球的情景，进球的方式有些单一。这个系列总地来说处于稳步进步中。



神秘岛IV——启示
Myst IV: Revelation

类型：冒险
制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft
上市日期：2004年9月28日
推荐度：85

简评：《神秘岛IV——启示》是正统《神秘岛》系列的延续。和外传性质的《乌鲁》不同，《神秘岛IV》采用了《神秘岛III——放逐》的改进引擎，维持点击前进的传统游戏方式，但是由于可以在引擎中应用更多、更精致的动态效果，使得原本略显呆板的游戏画面变得生机勃勃，光影效果的应用尤其值得称道。游戏虽然不是Cyan Worlds亲自担任开发，但无论是游戏的画风还是谜题设计都和系列的风格一脉相承。《神秘岛IV》带给人的总体印象是，一个成功的冒险游戏必须有过硬的技术功底以及超人的想象力。



极品 总评 9.0

☺ 壮观的30 000人宏大战争场面，真实的罗马历史重现，军事教科书般的兵法策略贯穿，类似《文明》的内政外交管理、波澜壮阔的剧情任务。

☹ 没有太明显的缺点，只是目前看来硬件配置要求略高。

- 制作 Creative Assembly
- 发行 Activision
- 载体 CD×3
- 类型 即时战略
- 语言 英文
- 环境 Win98/2000/XP

文化包容性：8.0　上手精通：9.5　画面：9.5　音效：9.5　创新：8.5　剧情：9.0

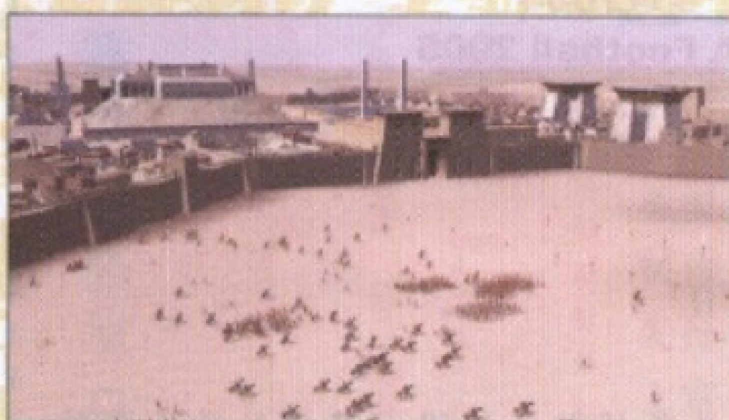


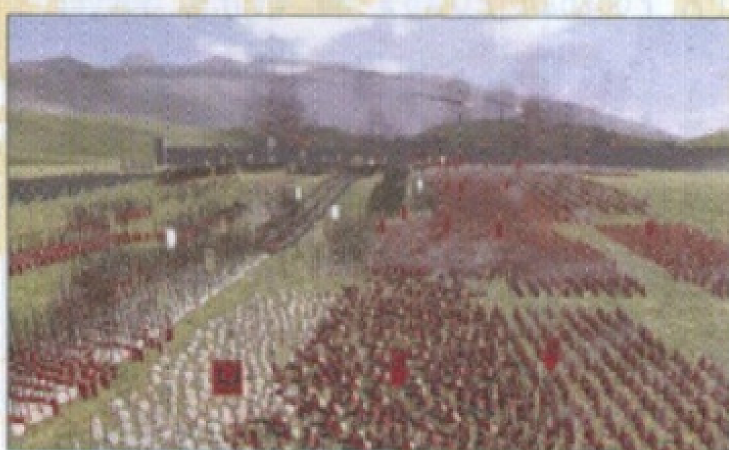
光荣属于罗马 Rome: Total War
——《罗马——全面战争》

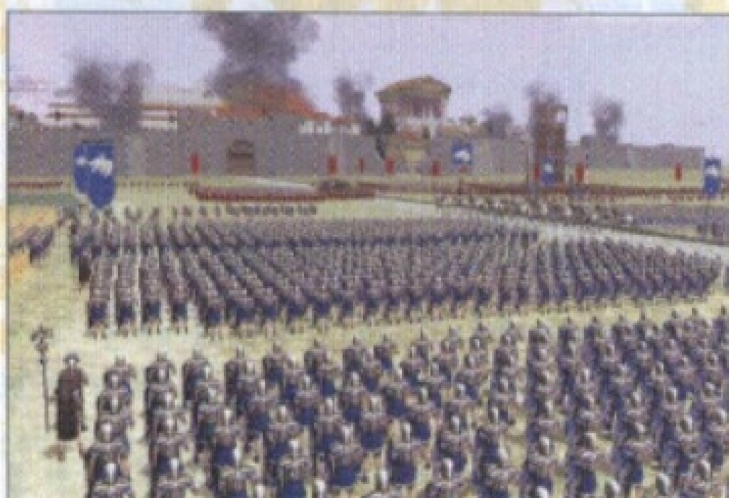
■上海 善良的大灰狼

如果你喜欢玩即时战略游戏，错过《罗马——全面战争》将让你后悔莫及！这不是危言耸听，但如果你一直在关注即时战略游戏市场，那么你会认同这样的观点，因为2004年最出色的即时战略游戏毫无疑问正是《罗马——全面战争》！

Creative Assembly的名字或许没有多少人记住，但由它所开发的《全面战争》（Total War）系列却早已是即时战略游戏市场上举足轻重的品牌。作为这一系列最新的作品，《罗马——全面战争》也成了千百万玩家期待的对象。但你也不要以为它是依仗着前代的余威来获得人们的关注，因为除去继承的系列品牌外，《罗马——全面战争》已远远超越了前作的设计思想，成了一款足以被记入即时战略游戏史册的经典之作！


在远镜头下的围城内的战斗。


平原上的激战，这才称得上是真正的“千军万马”。


看到这个场景，想起最近那部根据希腊神话改编的电影大片了吗？


枪兵VS盾牌步兵，交兵前的一霎那。

爆发在电脑桌上的30 000人宏大战争

对于那些经常尝试新游戏的玩家来说，现在已越来越难有仅通过画面就让人产生强烈冲动的游戏了，但《罗马——全面战争》是一个例外。早在2003年E3上，凭着波澜壮阔的宏大战争演示，“最佳策略游戏”的殊荣就被收入囊中，时隔一年之后，有备而来的《罗马——全面战争》更是让无数战争狂感到了热血的沸腾和压抑不住的手指颤动，战斗的冲动随着足可媲美《特洛伊》电影的游戏开场动画而被激发，从这一刻开始就再难有人能把目光从游戏中拉开。

什么叫波澜壮阔的战争场面？30人吗？300人，还是3000人？不，要30 000人。玩过《全面战争》系列的玩家应该还对游戏中宏大的战争场面记忆犹新，能同时渲染上千人的惊人记录直到今天依然没有人能打破。但对于《罗马——全面战争》来说，上万人的同时渲染才是它所要达到的效果。在实际的游戏测试中，如果玩家的硬件配置足够（注：足够让《毁灭战士III》高画质流畅地执行的硬件配置），那么游戏引擎最高可支持到30 000人的同时渲染效果。试想一下，《毁灭战士III》中5个怪物同屏出现就开始丢帧，30 000人的效果岂不是要银河巨型计算机才能承担？但在《罗马——全面战争》中这却是普通家庭电脑就可达到的目标。为了让游戏画面效果不会因为玩家电脑的配置不同出现较大差异，游戏中加入了智能判断程序——如果玩家的电脑配置够好，可编组最多30 000人的庞大军团；如果电脑配置一般，游戏会自动限制军团编组人数以达到稳定执行游戏的目的。当然为了保持游戏的顺畅，建议不要编组电脑能支持的最高上限军团人数为宜。

细心的玩家或许会发现游戏中战斗单位的细节表现略显粗糙，但毕竟在上

万人的宏大战争场面上，势如破竹的两军冲杀中被骑兵部队掀翻的士兵，爆破火焰效果中被气浪冲起的人群，因巨石冲撞而扭曲变形的城门等细致而华丽的画面效果都令人满意。一点小瑕疵是完全可被原谅的“失误”，因为正如《毁灭战士III》宁可冒着被人批评的风险也要降低建筑场景的材质一般，为了能让大多数的玩家都能体验到游戏的乐趣，《罗马——全面战争》同样放弃了让画面可以有更佳表现的机会。

光荣的史实属于罗马

2004年7月23日，全球唯一全天候播放历史节目的国际电视频道History Channel开始播出古代战争历史节目“Decisive Battles”，重现古代历史上最经典的战役。在节目中，剑桥、哥伦比亚等大学的历史学者从历史角度对古代经典战役进行描述，并首次利用电脑游戏来重现每场战役的过程，而他们所选择的电脑游戏正是《罗马——全面战争》，甚至可以说这个节目就是专门为《罗马——全面战争》量身定造的。借着游戏强大的表现力，不仅数万人大战的震撼画面得以重现，而且连兵法策略这些以往电脑游戏无法表现的内容也通过游戏获得了极佳的演绎，这款游戏的真实表现力可见不一般。

历史上的罗马帝国有着复杂的阵营派系，游戏中将罗马三大家族——恺撒、布鲁图、西庇阿逐一列出供玩家选择，而除罗马之外，还包括不列颠、迦太基、埃及等8个国家可选。罗马城是罗马帝国的都城，但历史上的汉尼拔大军从西班牙入意大利境内由北打到南却始终没敢攻打罗马城。你想改变历史吗？这句通常被用来形容电脑游戏无所不能的话在《罗马——全面战争》不能应验，除非是玩家自己出击，否则无论怎样的挑拨利诱，由电脑所控制的势力都不会轻易对罗马发起进攻，而敢冒天下之大不韪的玩家也很快会发现，历史并非可以儿戏，除了作弊几乎没有人可打赢这场战斗。如此的真实设定还有很多，也因此尽管可抱着游戏的心态回味罗马的辉煌，但前人所不能的，后人要想改变，设身处地会发现依然很难。


近景下的城外之战，进军！

攻城战可以说是《罗马——全面战争》中的一大亮点，借助着各式攻城武器，玩家变着花样地尽情地摧残敌人的城市。想用地道战把城门炸开吗？想用冲车把城门撞开吗？或者想用投石车将城墙砸开吗？一切的想法战术在游戏中都可变为现实。当城市被攻陷，你可选择屠城防止叛乱，拆毁敌人神庙减低文化差异引起的负值，同时你还要考虑对于将领的培养，是把女儿嫁出去，还是在士兵中挑选能人成为新的将领，或者从叛将中找出可造之材。如果单看游戏的类型，或许大多数人都会将《罗马——全面战争》理解为一款不停战斗的即时战略游戏，但如果你开始体验游戏，很快就会发现即时战略要素并不足以代表游戏的全部特色。

内政外交的文明帝国

《罗马——全面战争》并不是一个单纯的即时战略游戏，因为在游戏的剧情战役中有着和《文明》类似的回合制策略过程，这是《全面战争》系列的一大创新和传统。在《罗马——全面战争》中，除了战斗之外，玩家还必须进行经济和城市建设，以及发展科技。同时在对应建筑物的建造、地图的探索、势力间外交的展开（注：结盟、胁迫、勒索等）等设计上，如果此前玩家对于《文明》有着广泛的接触和了解，可发现它的精髓大多已被《罗马——全面战争》吸取应用，而借助着规模宏大的即时战斗表现，后者更有隐隐赶超之势。


内政外交系统足以同《文明》系列相媲美。

和时下流行的即时战略游戏一样，《罗马——全面战争》提供了地图编辑器。自己创造新地图，甚至新任务的游戏修改在这款游戏中只是小儿科，在游戏中的修改可达到改动战斗单位外观和属性数值的地步，让人不得不赞叹。你想让罗马的将军骑着战象去作战吗？你想让游戏中出现《魔戒》中的戒灵黑精骑兵吗？利用对游戏数值的修改，这些以往需要专业程序知识才能实现的工作，现今普通的玩家在说明书或帮助文件的指导下一样可实现，无怪乎《罗马——全面战争》推出不久，网络上由玩家自行制作的各种MOD文件就已开始流行。

最后要提的是，游戏的音乐对营造战争气势上功不可没。脚步声、喊杀声、弓箭齐射声、战马嘶鸣声、爆炸声等表现得非常真实到位，配合得节奏严谨，曲调动听的游戏音乐更让人仿佛身临其境回到了古代罗马帝国恢弘的战场上。

《罗马——全面战争》是一款让人可以长期投入的游戏，从游戏上市至今短短的数周之内，互联网上已出现了数千个游戏同人站点，更有无数的玩家自发结成各种战队军团，准备在联网模式下展开撕杀。虽然从目前官方公布的补丁来看，游戏中仍然存在着一些Bug和不足，但相比游戏的精彩却完全不能成为拒绝这款游戏的理由，也正因此如果你喜欢即时战略游戏，就一定要玩《罗马——全面战争》！P

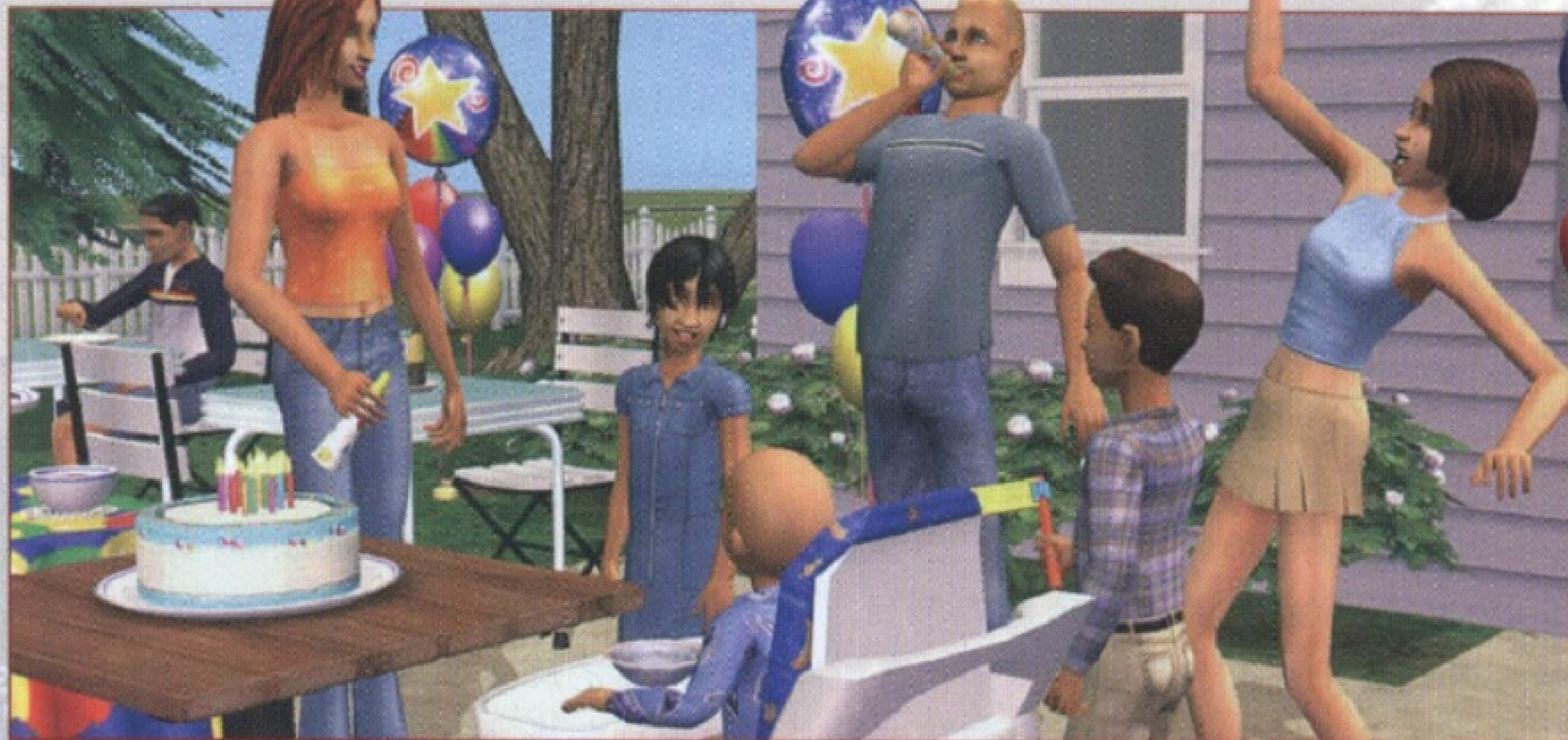
精品 总评 8.5

保持了一代的优点并进行发扬，发挥你的想象力，可以在游戏中找到更多来自"生活"的乐趣。

真正革命性的创新缺乏，也许在长时间的游戏之后不会感到太多的"成就感"。

制作	Maxis
发行	电子艺界
载体	CD×4
类型	模拟
语言	中文
环境	Win98SE/Me/2000/XP

文化包容性：9.0　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：8.0　创新：7.5　拟真度：8.0



喜怒哀乐真人秀 The Sims2
——《模拟人生2》感受

■贵州 yago

人类的创新潜力永远是无限的，电子艺界的《模拟人生》就是一个最好的证明。这款于2000年面世的模拟养成游戏在4年间持续推出了整整7部资料片，从《美好生活》到《魔法天地》每一部都成功地让模拟迷们在惊叹之中慷慨解囊，迄今为止该系列销量已达3600万份。当越来越多的人开始质疑Maxis的制作人员们是否还能继续这个奇迹时，新的奇迹再度降临，这就是《模拟人生2》。《模拟人生2》一经出手就引发了全球游戏媒体的关注，甚至CNN也对这款游戏给予了盛赞，称它是当之无愧的本年度最佳游戏，绝不会令玩家失望。



主菜单的选项简洁、一目了然。



无忧谷场景里的故事剧本。



豪宅3D俯瞰图。

在这款游戏中玩家同样可自建一个模拟小人，或是一对夫妇，几个合居的单身汉，甚至三代同堂的大家庭，如果你不嫌麻烦当然还可白手创建整个社区，包括左邻右舍外加七大姑八大姨。《模拟人生2》的新人物创建界面绝对可以创下游戏史上的纪录，粗算共有六大步骤的身体部位设定，但每个部位又有更多细节部位，每个细节部位下还有若干种选择，例如第三步头发和脸就有7个细节部位，仅嘴形就有15种，弯曲饱满程度还可通过曲线图自行微调。对大多数男同胞来说，本作的衣服设定项完全是一场灾难，大量花色款式不同的外衣、内衣、睡衣、裙子、泳衣、运动装、休闲装一古脑涌出来，患有晚期Shopping症的女士多半会在喜不自胜中仰天长啸，如果再让她们知道能通过官方网站下载数万种新衣服和新脸形模块的话，如果让她们获悉游戏附带的Body Shop编辑工具可任意修改人物体形细节和皮肤特征的话……那就只能让上帝保佑她们的男朋友了。总而言之，多如牛毛的细节选项足以让玩家在正式进入游戏前就花上一两个小时，如果玩家感觉麻烦，那也可以在三大场景17个剧本中直接选择扮演一位预设角色开始游戏；如果你打算编演一台人文精神浓厚的社区故事，那对不起了，请准备一个星期的时间来完成初期创建工作吧。

在让模拟人入住社区之前，玩家必须为其购置地皮并修建一座住所，游戏中已有简单的预设房屋，但玩家们也可对其自行改建或仔细装修。修筑家园历来都是《模拟人生》的一大乐趣，二代允许的房屋规模比一代要大得多，购置和装饰菜单比以前的版本更方便，强大的外接模块功能也保证了模拟建筑师们能源源不断地获得素材，可以说只要有想象力你就能为自己的角色设计一套与众不同的房屋。大部分玩家都力图在游戏里重现自己的家，但一些有耐心和设计基础的朋友创建出独具风格的多层豪宅实在是令人叹为观止，在很多方面这款游

戏都足以媲美专业级的室内设计应用软件，装修新居时用它做个预览3D图绝对没问题。

模拟小人们都有自己的七情六欲，并会以此为动机产生各种不可预料的行动。玩家无法直接控制模拟人的举手投足，只能安排动作序列让模拟人与各种物品或别的人物产生互动；如果你没有作出任何安排，模拟人就会按照自己的想法做一些荒唐古怪的事情，例如前一分钟还坐在浴盆里泡澡，然后突然站起来浴巾也不披就冲到大街上去闲逛！二代中的模拟人基本生活已能实现自理，吃喝拉撒这些事情无需玩家劳神，饿了会在家里找东西吃，累极了会自己冲上床倒头大睡，憋不住了也会冲进卫生间方便一通，当然为了小人儿的健康成长最好不要让生活方式太极端，晚上该休息时就得休息，早上起来该吃点东西还是要吃，否则保不准哪天死神大人就来光顾。本作中的模拟人有寿命设定，从婴儿、幼童、小孩、少年、成人到老人，上一代无法完成的心愿可由下一代继续，这为模拟人的故事增添了几分人世沧桑的感觉，同时也会让玩家对模拟人家族的未来产生强烈好奇心。

Maxis把玩家们从照料吃喝拉撒的保姆工作中解放出来也是有理由的，新增的人生渴望设定让模拟人的生活具有更强的目的性。游戏中的渴望有5种：财富渴望、知识渴望、家庭渴望、浪漫渴望和名声渴望。当玩家自创人物时必须要选择一种，对渴望的选择会明显影响到模拟人的性格，例如财富渴望的模拟人就会热衷于找份薪水高的工作，挑选配偶时也喜欢找有钱人，别看家里摆设富丽堂皇，可平时如果开个派对花钱太多就会心疼得满地打滚嚎哭。各种渴望都将带来一些具体的期望目标，如果你的模拟人实现这些目标就能提升渴望点数或相关技能级别，例如渴望浪漫的模拟人如果能成功与爱人接吻即可获得8000点渴望值，而渴望家庭的模拟人如果得到一个孙子也可获得8000点渴望值。但是，如果迈向渴望的努力失败的话，现有的渴望值就会下降，同时引发模拟人的情绪动荡。不同的人生目标导致了不同的行为动机，要实现这些目标都需要玩家不懈的努力，笔者发现只要安排好生活规律，你的模拟人很快就能适应并自觉遵守，不过一些小毛病总无法避免，例如家里有女孩长到10来岁就总爱煲电话粥，大概这就是成长的烦恼吧。


女孩子们最热衷的"面部装修"工程


衣服！大量的衣服！

《模拟人生2》的人际互动关系变得更加复杂，虽然还不能到邻居家里去拜访或是到社区以外的地方去，但你可打电话邀请亲朋好友来欢聚一堂，开派对、蹦迪、聊天都很有意思，只要人们聚在一起总会有各种故事发生，喜结良缘或打架斗殴都可能出现。当从陌生人变成熟人后，你会发现对话选项里又有更多新的互动内容，人与人之间的关系就在密切互动中发生变化。人际关系的真实化后面是AI的出色表现，虽然模拟人有时的举动会让你大吃一惊，但仔细想来基本上都与其性格吻合，笔者模拟的三口之家中有个16岁男孩，平时看着老老实实规规矩矩，不过等到晚上父母入睡后他总爱溜出去跟朋友们玩，直到有一天被警察逮住送回家来。

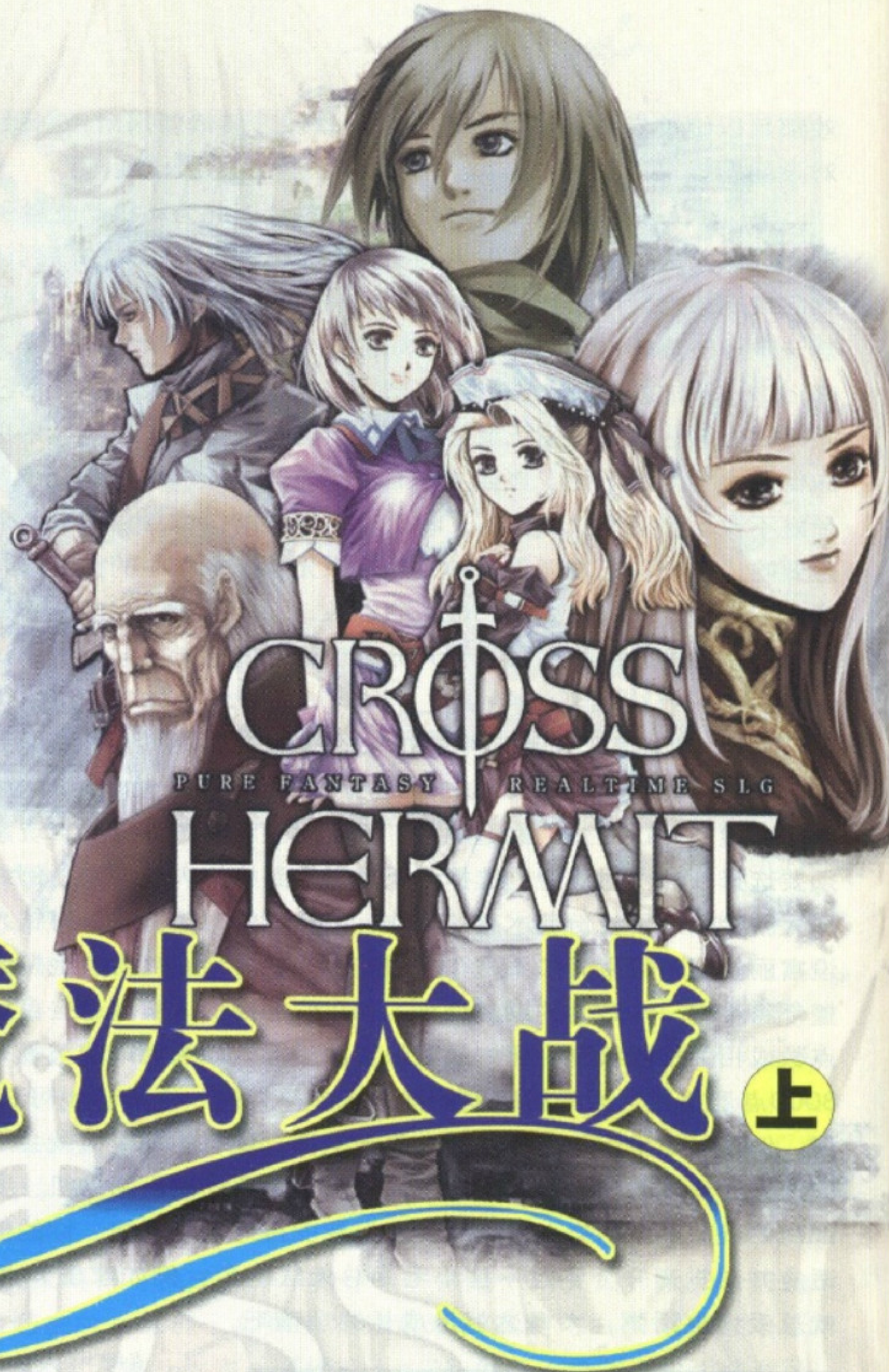
作为游戏，《模拟人生2》


不同的人生渴望会有不同的目标

为玩家们提供了一个空前的自由发挥空间，你可自行设计人物、房屋、家具，添加自己喜欢的MP3作背景音乐，选择自己喜欢的职业努力赢取各种职业奖励。最有趣的是，玩家还可天马行空构思各种变态玩法，例如造空中楼阁或迷宫，蓄意谋杀邻居，没事痛揍邮递员MM看看有什么结果。实际上制作者们也在这款游戏中埋藏了很多黑色幽默，例如发生婚外情导致家庭悲剧，单身汉求爱被拒后嚎啕大哭，家里没有食物模拟人会在垃圾桶里觅食，而被外星人劫持的男性模拟人重返人间后居然会"生"下绿皮肤的外星混血儿！所有这些喜怒哀乐都会让玩家对屏幕里的这些小人儿们产生浓厚兴趣。当你在自得其乐的同时也许想过把这欢乐一刻永远留住，Maxis的制作者们早就为你准备好了一切。在游戏画面左下角有一个照相机和一个摄像机图标，照相机是捕捉静态图片，而摄像机则是录制视频片断，游戏默认设置下一次最多可录制120秒钟的片断，如果硬盘空间足够还可在设置菜单里加大这个时间限制，此外玩家通过调节视频画面大小、录取质量和是否附带音效也能调整最终视频文件的容量。借助这个强大的摄影功能，玩家甚至能创建一帮模拟演员来演出一部自导自拍的卡通电视剧，如果说能用《模拟人生2》来拍电影也许并不为过。

对于那些要求过于挑剔的玩家而言，《模拟人生2》也许更像是一代的第八部资料片，虽然多了人生年龄阶段和画面视角切换等若干新设定，但其游戏内涵并没有本质上的突破。不过没有人可否认，这款游戏比以前的那8款作品具有更多的乐趣和可玩性，对真正喜欢《模拟人生》的玩家来说，这个理由已足够。

这是一部角色扮演+养成+即时战略的“综合型”游戏，其故事背景、人物设定、魔法效果都别具匠心。游戏背景以贤者的学校爱尔梅纳斯为舞台，玩家扮演一名旅行归来的年轻教师，指导学生挑战冒险关卡，收集各种神秘道具，学习新的技能来提升战斗能力，共同挽救被混沌和黑暗所包围的学校的命运。游戏中共有30名学生角色，在形象设计上美轮美奂、各具特色，还会随着职业的不同而变更服装。游戏中可“研制”出的魔法更是多达12大类84种，每个职业都可以拥有自己的魔法和特技。本游戏由EnterBrain开发制作，大家对它制作的《RPG制作大师》应该并不陌生。在音乐设计方面请来了工画堂御用音乐制作人斋藤博人，同时还请来了多位歌手——中原麻衣、仓田雅世、今井由香，以及赢得“女神之声”美誉的井上喜久子为游戏配音及演唱。这部集日本优秀制作之大成的游戏，相信会给玩家们带来纷缤震撼的视听享受和紧张刺激的冒险感受。



■辽宁 枫红一刀流
（本刊特约作者）

职业与能力

游戏中共有5种职业：重战士（女武士）、剑士（击剑士）、猎人（斥候）、僧侣（修女）、魔法师（女巫），每种职业又可在其它4种职业间任意转职，但转职后能力值并不会发生变化，还会丢掉以前学的技能，浪费掉大把的学级分数，因此笔者建议还是往同一职业的高级别转职为好。

每种职业均可往光明和黑暗两个方向转职，CON和SPI属性会影响角色的转职方向，比如重战士可转职为黑重战士或白重战士。如果是光明方向则技能使用数量减少，装备使用数量增加，强化了物理攻防能力；如果是黑暗方向则提升技能和魔法能力，装备使用减少，强化了魔法攻防能力，并且两者在HP、MP等基本属性上也会有一定程度的消长。转职还需要满足一定的条件，首先要职业相对应的能力达到75以上，如重战士转职为白重战士，需STR和CON的能力值都达到75以上，另外经验值累积到300万以上才能转职，也就是说角色在40级左右，冒险超过14周才有可能转职。下面是各种能力提升时对属性提升的影响和对特定职业属性的影响：

STR（力量）：提升HP、HP自然回复速度、物理攻击力和装甲防御力，提升重战士系的攻击伤害力和命中率。



在大地图上有详细的注解和背景说明。

精品 总评 8.1

制作	EnterBrain
发行	光谱资讯
载体	CD×1
类型	战略+养成
语言	中文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP



配置要求
CUP：Pentium II 400MHz
内存：128MB
显卡：16MB以上
硬盘：1.5GB


在学习结束后，学生们会随机领悟到不同的技能。


技能分主动和被动两种，要放到装备栏才可施展或生效哦。

AGI（敏捷）：提升HP、移动速度、回避率，提升剑士系的攻击伤害力和命中率。

SEN（敏锐）：扩大视野，提升对毒、麻痹等异常状态的身体抗力，提升猎人系的攻击射程、伤害力和命中率。

VIR（道德）：提升MP、MP自然回复速度和抵抗诅咒或黑暗的精神耐性，提升僧侣系的攻击射程、伤害力和命中率。

INT（智力）：提升MP和抵抗魔法攻击的防御障壁，提升魔法师系的攻击射程、伤害力和命中率。

CON（耐久）：提升HP、HP自然回复速度和对毒、麻痹等异常状态的身体抗力，是向光明方向转职的必要条件。

SPI（精神）：提升MP、MP自然回复速度和抵抗诅咒或黑暗的精神耐性，是向黑暗方向转职的必要条件。



冒险与学习

本游戏是以周为时间单位进行的，在某些特定的周会触发强制冒险任务，其余空闲时间可给学员安排学习和自由冒险。随着剧情的进展，各位饱学的贤者会加入学校担任教师，学员们也纷至沓来。这时就要给学员分配班级，跟随不同的老师学习或冒险。学习的课程因老师而异，学生们可领悟到不同属性的魔法，并有可能得到一定的经验值和学级分数。自由冒险任务也会随剧情加进来，挑战这些关卡可获得较多的经验来提升级别和能力，还有不错的装备可拿。需要注意的是，在每一场战斗中，每位队员都有冒险时间的属性限制，简称ET（Engage Time），级别越高则上场战斗的时间越短，所以说级别高未必就是好事，均衡地培养学员才是好的策略。

相较而言，笔者建议多参加课程学习，这样才能领悟较高级别的技能，尤其是不增加经验的课程（如"为了大家"）。建议在进行课程学习时作一下记录和分析，了解不同课程对属性提升的影响。通常某一门课程对某一属性的提升是有上限的，学员当前的相应属性值越接近这个上限，则学习此课程提升属性值的效果越差，反之则越好。下面列出笔者在游戏初期记录下的几门课程，供大家参考：

奉献活动：获得双倍学级经验积分，但不提升任何属性参数。
魔法师心得：提升INT最高至60。
僧侣心得：提升VIR值最高至60。
猎人心得：提升SEN值最高至60。
剑士心得：提升AGI值最高至60。
重战士心得：提升STR值最高至60。
冒险是：提升CON和SPI值最高至40。
课程是：可提升多项属性最高至20。
翼之长：可提升所有属性最高至30。

装备与奥义

除了上课领悟技能外，装备是增加学员战斗能力的重要元素，在强制冒险的关卡中占取宝箱并保证宝箱属于我方直至本关结束，即可获得箱中装备。笔者在此提供获取装备的另一捷径，就是利用局域网连线作战来快速收集全部装备。方法是在游戏主菜单点击Multi（连线）→确定→LAN（局域网）→自己开创新的联机→使用已存数据→选定任一角色（在此之前将所有装备卸下）→共同→迷宫→进入地图立即被地走者打死→战斗评价为Bad Luck→存档。这样可获得大量装备，初期一次可拿10余件，后期则为零星的几件，直至全满。

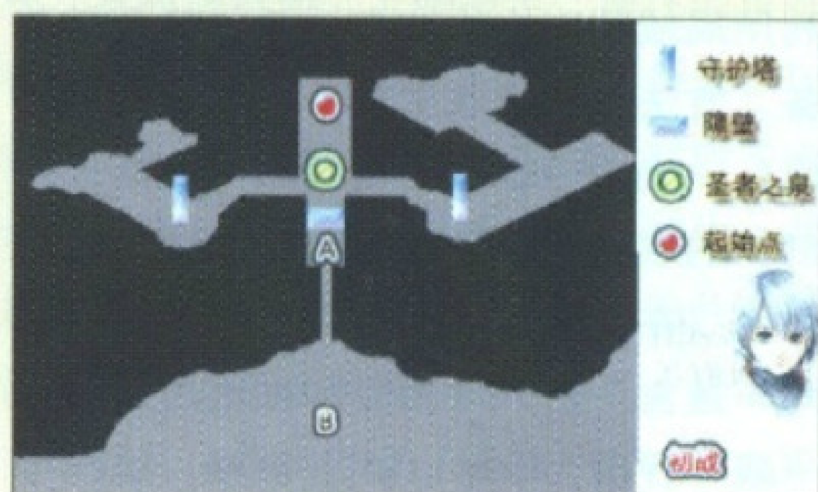
奥义是在游戏后期可领悟的隐藏技能，只有挑战自由冒险关卡"大图书馆"才有可能学到，不过也可利用"局域网连线"来拿到大量的奥义。方法是：Multi→确定→LAN→自己开创新的联机→使用已存数据→选定任十角色→共同→大图书馆→连续冲过2层迷宫→到第3层留下一名队员送死，其余退场，这样一次可拿到一个奥义，如此可反复尝试去拿。

战斗与技巧

时间的调度是后期关卡中致胜的要素，因为每位队员都有时间属性（ET），级别越高的队员ET越少，因此战斗中要合理地安排各位队员的上场时间。行军时派移动速度快的猎人或剑士上场，遇到强敌作战再召唤重战士上场，还有地图上我方的圣泉也可利用来转移队员。在敌人少的时候尽量让用不到的队员退场，以保存战斗实力，免得后期无可用之兵。战斗中还要擅用编队，利用Ctrl+数字键可将队员编队，战斗中按数字键在不同编队中切换。一般来讲，重战士或剑士是近战主力可编为一队，猎人和魔法师以远程攻击为主可编为一队，僧侣用来辅助回复编为一队，这样战斗操作才能有条不紊。

每场战斗结束后系统会根据完成条件、完成时间和歼敌数量给予不同的评价，最高级别的评价为"Perfect"，不同的战绩评价会获得对应的装备和经验值、学级分数的奖励。要得到Perfect是很不容易的事，这是考验玩家战略水平的终极挑战。笔者在每关攻略中都标注出Perfect的条件，和笔者完成Perfect的时间作为参考。

第01战：4月第1周/初战



胜利条件：在"匍匐蔓延而来之物"撤退之前进行防守。

Perfect条件：没有撤退者，占领两处守护塔。

初战是上手关，先了解一下各种机关和队员的特点：圣泉会对敌人予以攻击，同时回复队员的体力，它还有另一项功用，就是可远距离传送队员，方法是先让队员退场，然后点中待命的队员头像，再右键点圣泉，守护塔能对敌人施以攻击，但不能回复队员；障壁有敌我方之分，绿色为我方，红色为敌方，我方的障壁可阻挡敌人，我方角色可自由出入，敌方的障壁反之。本关有3名角色可用（僧侣、猎人、魔法师各1名），僧侣以回复能力为主，用攻击方式补充队员体力，并可修复占领的障壁和守护塔。魔法师则注重魔法攻击，可充当前锋，使用雷击术来打（选取魔法，按Shfit键点击右键）。在开始先派两名队员到两翼寻找守护塔，然后在中央会合守在障壁前（A）等怪物进攻，2分钟左右敌人会出现在南方桥梁，顶到5分30秒怪物开始逃逸，这时往南过桥，杀掉几个留守的怪物（B）过关。笔者Perfect过关时间：00:06:20。

第02战：4月第2周/黑暗中的灯火

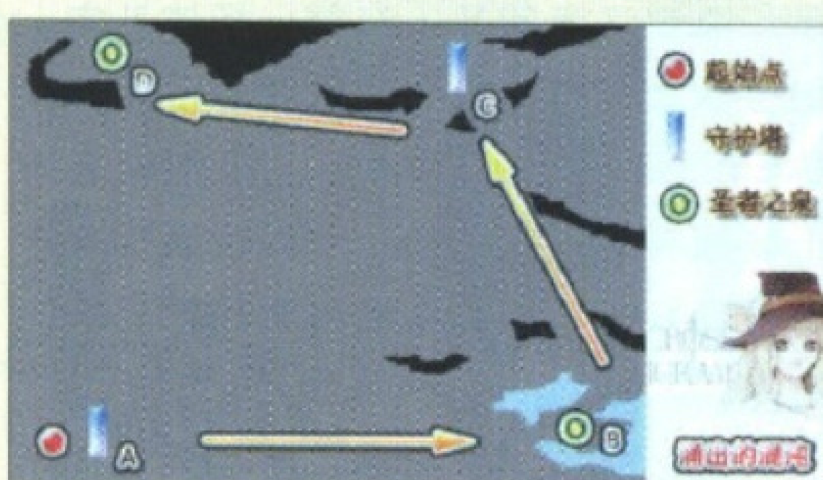


胜利条件：在20分钟内找出等待救援的人们。

Perfect条件：没有撤退者，占领所有的守护塔、圣者之泉和宝箱。

在开始往地图的下方探索，下阶梯消灭猎头者的水滴，魔法师远程用雷击术，猎人用螺旋箭来打，而僧侣不断地给队员回复生命。抵达东南角后击碎障壁穿过去，占领守护塔和宝箱（A），大概5分钟完成。然后率队往地图西方行进避开目标角色（B），直接上阶梯往西北角探索，攻破障壁（C、D）进去打精灵石和邪眼，夺得两个宝箱，然后再返回到西南（B）与法尔德和罗沙丽亚说话完成任务。过关后加入角色：法尔德（教师）。笔者Perfect过关时间：00:12:30。

第03战：4月第3周/涌出的混沌



胜利条件：在20分钟内将敌人全部消灭、夺回所有的守护塔和圣者之泉。

Perfect条件：没有撤退者，达成所有胜利条件。

由于沾染了混沌之气，守护塔和圣者之泉透露出血红的光芒，在这一关中要稳扎稳打清除守护塔周围的敌人，然后小心地接近它们，使之恢复苍蓝纯净的光芒。此战时间充裕，尽量让级低的队员多练功。由开始处（A）往东行进，消灭沿途的监视者×2，远程杀掉围绕在圣泉周围的混沌水滴×4，然后派魔法师或僧侣占领圣者之泉（B），接着朝地图的东北方坡地行进，那里有一座守护塔（C）被监视者和水滴包围着，占领后往地图的西北方向走，仔细清理沿途的怪物，最后到西北角山坡上找到圣者之泉（D），消灭一群水滴后占领它，任务完成。笔者Perfect过关时间：00:07:38。在本周结束时可选择给学生们进行地下特训了（建议在队员增加到6名左右、平均30级以上再挑战地下特训，此时实力尚弱，还是向德涅西亚老师多多学习技能知识吧）。

第04战：4月第5周/太阳

胜利条件：在30分钟内夺回失去苍蓝光芒的圣者之泉。



Perfect条件：没有撤退者，达成所有胜利条件。

本关的Perfect条件虽不包括夺取宝箱，但还是建议去拿，速度快的话可在敌人攻占之前结束战斗。由起始处下阶梯（A）消灭监视者×2，往东北角山坡攻上去，杀监视者×2夺取宝箱（B），然后往西方行进，绕到东南角找到圣者之泉（C），在这里新学员法娜加入队伍。胜利条件变更：打败母长老（邪眼）。率队往正西方遇到水滴×4和射通者×2（D），清理后到北部找到母长老（E），她会不断地召唤出邪眼和混沌水滴，派重剑士上前近攻，僧侣在后面不断加血，巫师和猎人远程射击，杀掉她即可过关。过关后加入角色：法娜（剑士）、奎丝忒（僧侣）、帕佩修（教师）。笔者Perfect过关时间：00:08:24。


往东北攻上山顶射杀监视者夺取宝箱。



用新加入的剑士法娜来当前锋，才能迅速取胜。

第05战：5月第4周/邂逅



胜利条件：与山顶的薛莉尔会合，一起离开山顶。

Perfect条件：没有撤退者，夺取守护塔和宝箱。

本关战斗地图上有2个敌军增援点（山洞），一个在西方宝箱附近，另一个在东方山坡上，它们每隔一两分钟会出现几个援兵（随机）朝地图中心（B）或东南和西北两处守护塔处集结增援，时间拖得越久敌人出现越多。两座守护塔的兵力相同，分别由贯通者×1、猎头者×4、切裂者×2看守，但时间拖久兵力会有所加强，用猎人和僧侣消灭猎头者，用剑士清理增援的敌人，而魔法师则集中杀掉贯通者，以免队员中毒。战斗的压力很大，力争速战速决（为打出Perfect，笔者通过反复存取档整整用了6个小时的时间）。


站在2座圣泉之间严阵以待。

在开始有5名队员上阵，由开始处沿小路往东走，在途中（A）会遇到地走者×6，转向攻往地图中心（B），然后冲到山谷拿宝箱（C），争取在3分钟之内完成，然后队员站到附近的山崖（D、E）防守，消灭山洞里涌出的援兵，与此同时派剑士由山道（F）往山顶（G）接应薛莉尔师徒，途中有3个邪眼足以应付，等剑士带着两人下山后在崖边会合，这时差不多用去6分钟。而后剑士继续保护薛莉尔师徒，其余3人往西北角（H）抢占守护塔，然后退守到崖边清理结集的怪物，清完后趁地图没有敌人的两三分钟，全部队伍冲往东南角的守护塔（西北守护塔和宝箱不用留人看守，但要确保附近清完敌人后行动），同时将薛莉尔师徒送到撤离点附近待命，4名队员抢占东南守护塔后（争取两三分钟内完成）迅速将薛莉尔师徒移到撤离点，任务完成。过关后加入角色：艾尔雪（重战士）、薛莉尔（教师）。笔者Perfect过关时间：00:18:24。

第06战：5月第1～5周/沙洲攻防战



胜利条件：在30分钟内守住城砦。

Perfect条件：没有撤退者，占领所有的守卫塔、圣者之泉和宝箱。

5月的沙洲攻防战有4周的期限（除第4周以外），因此不必着急完成，建议先给学员上3周课程学习职业技能吧。本关是防守战，有6名队员登场，魔法师帕弥拉只有20多分钟时间，考虑中途退场。战斗可分为3个阶段，前10分钟清除城砦附近的围兵，夺下中央小岛歼灭敌人，10～25分钟是较为轻松的时间，敌人零散出没压力不大，25分钟敌人蜂拥而至，建议退居到城砦里防守。

开始时4名队员站到守护塔（A）附近防守，消灭攻来的敌人，稍后攻占敌人的圣者之泉（B），打法是派剑士和重战士打前锋，猎人在后面射毒箭，僧侣则不断回复，7分钟左右可拿下圣者之泉（B）。这时可召唤魔法师上场，运用其远阔的视野和远程攻击消灭水中的怪物夺取宝箱（C），接下来占据中央的小岛防守，让主力队员退场，因为中间的10多分钟很轻松，敌人会由两个路口（D、E）增援，几分钟出现一拨，都是水滴和地走者等小怪不足为虑。到20分钟开始有邪眼、切裂者和贯通者出现，派魔法师专





门消灭贯通者，切裂者用剑士和猎人射杀，注意队员所站的位置，要集中在圣者之泉（B）附近及时治疗。稍后出现一群韦驼，用近战队员清理。到25分钟建议退守到两座圣者之泉中央（A），主力队员登场，不久会有大批的漂浮者和雷光分两路攻来，在中央小岛上是应付不了的。打到27分钟解决掉雷光×4，再收复小岛上的圣者之泉和宝箱，用远程清除水里的怪物，争取在时间用尽前完全占领。过关后加入角色：凯洛特（猎人）。笔者Perfect过关时间：00:30:00。

第07战：6月第1周/被诅咒的孩子



胜利条件：在10分钟消灭瀑布的敌人。

Perfect条件：没有撤退者，7分钟之内消灭敌人，占取宝箱×2。

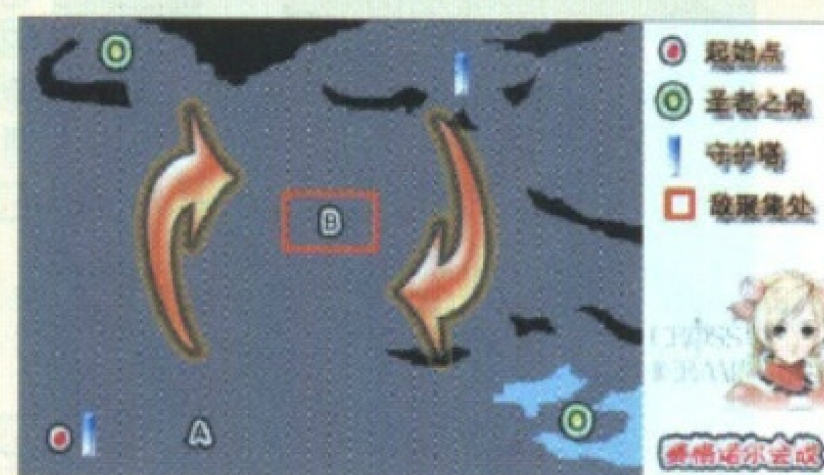
本关有7名队员上场，在开始派近战剑士和重战士到地图正北（A）杀生产者，余者下阶梯（B）与大队怪物交锋，2分钟内结束战斗。攻到东方（C）派剑士跑到山顶占领宝箱（D），3分钟跑回来。然后派魔法师跑到西南山崖（E）上拿宝箱，居高临下朝下面的瀑布边（G）处魔法攻击，同时近战的剑士和重战士带着僧侣跑到溪流（F）前往河边（G）冲杀。注意集中火力消灭生产者，他们会不断召唤出敌人。将敌人全部清理完战斗结束，从地上救起昏迷的夏胧。过关后加入角色：夏胧（剑士）。笔者Perfect过关时间：00:06:47。

第08战：6月第2周/赛格诺尔会战

胜利条件：打倒敌军首领班提聂耳。

Perfect条件：没有撤退者，15分钟内将敌人全歼、夺取守护塔×2和圣者之泉×2。

本关宜速战速决，在10分钟内解决掉BOSS的话，敌人不会分出兵力攻击我方的守护塔和圣者之泉。在开始纠集



队员往东行进，遇到猎头者×7（A），用近战剑士和重战士冲上前逐个消灭，后面的魔法师和猎人集中火力打一个，这7个可在半分钟之内解决掉。后面是韦驼×4，两剑砍死1个，上方还有地走者围过来，在2分钟内清理掉。往地图中央摸索，会遇到雷光，这时不要贸然进攻，因为雷光总共有10余个，中央的集结处还有众多的精灵石和邪眼等怪物。先在外围游走将雷光逐个引诱杀掉，用剑士和武士来打，僧侣同时加血，其他队员则远程攻击。然后慢慢清除班提聂耳周围的守卫，用远程慢慢削弱他们，杀掉一半后再派剑士和武士靠前清理，确认将地图的所有敌兵清光后再打BOSS，将班提聂耳打倒，任务完成。笔者Perfect过关时间：00:09:32。

第09战：6月第3周/别离的护卫



胜利条件：保护法尔德安全通过阿修特罗斯关口。

Perfect条件：没有撤退者，敌人全歼，攻占所有圣者之泉。

本关需大约25分钟结束，法尔德会依次到6个圣泉祈祷1分钟左右，队员可甩开他在前面开路，圣泉1、2要留队员看守（20级以上），北部的4座不用看守。在第9分钟会有雷光×2（邪眼×2）在圣泉1出现，雷光会依次沿着圣泉追杀法尔德，在队员回防到桥头（F）时将他们歼灭。在10分钟会有生产者在河里（F）出现召唤漂浮者，在夺取圣泉5后队员要回防到那里（如果时间充裕也可攻下圣泉6再返回去），10分钟以后将是激烈的战斗。在解决掉漂浮者和追兵后队员攻占圣泉6，这时在山脚（F）会有大量敌人集结，要在20分钟之前清理掉，在23分24秒法尔德抵达圣泉6，任务完成。

开始地点在河边，与法尔德对话后开始清扫东面的地走者（A）和北边河里的漂浮者（B）。1分钟后法尔德会朝圣泉1走过去，这时队员往东方开路扫荡路上的游兵，圣泉1尚没被攻陷，派1名重战士把守，余者直接杀奔圣泉2，那里有漂浮者×3攻击。歼灭后留下一名猎人防守，余者到泉北（C）杀贯通者和射通者×2。在3分钟时法尔德到圣泉1祈祷，这时派一名剑士往东北角山顶抢占圣泉3，那里只有地走者×3守护，余者在4分钟朝地图中部的圣泉4攻去，此时法尔德会走到圣泉2。圣泉4有



先破雷光，其实是精灵石，最后打神盾。



摆脱了追兵和阻截的敌人，终于将老师送到隘口。



猎头者×6和贯通者守卫，先用魔法师杀掉贯通者，剑士将猎头者引诱分散杀掉，7分钟占领圣泉4。继续往西北方扫荡，圣者之泉5被贯通者、射通者、邪眼×2、精灵石×3守护，9分钟将它占领。此时法尔德会走到圣泉3的山顶。不管占领几座圣泉，在10分钟之前要往地图东北桥边（F）集合，那里将是敌人的集结地，河中出现生产者×2召唤漂浮者，派两名剑士站在溪流上清理移动的漂浮者，猎人和魔法师集中打生产者×2，僧侣给队员回复。12分钟之前杀掉它们，过桥（D）守候，13分钟会有雷光×2、切裂者×8、贯通者×3追上来。在15分钟法尔德由圣泉4出发往圣泉5，清理完追兵后朝西北角的山顶（E）行进，在山脚（F）会聚集雷光×4、贯通者×2、邪眼×2，先用魔法师杀掉贯通者，两名剑士上前逐个引诱雷光出来杀掉，2分钟内解决掉，最后攻上山顶占领圣泉6。笔者Perfect过关时间：00:23:24。

第10战：6月第4周/常暗的遗迹

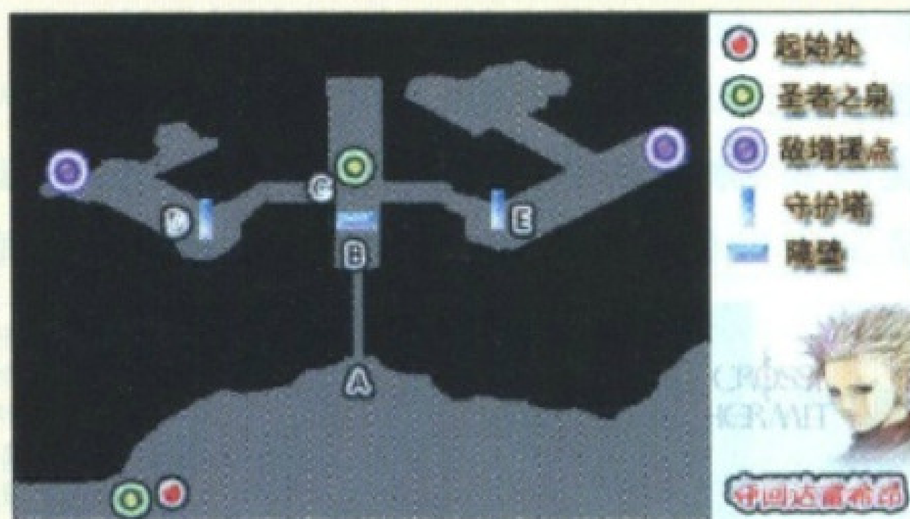


胜利条件：解开遗迹之谜。

Perfect条件：没有撤退者，敌人（包括增援）全歼。

本关是解谜关，地图上有12个圆形踏板，上面镌刻着不同形状的符号，分别为太阳×1、月亮×2、星星×3、三角×6。在开始兵分两路，一路往西北（C）进发，另一路在地图（A）外围扫荡零散的怪物，注意要消灭地图踏板位置的敌人，它们以紧缚和精灵石为主，在地图的东南（A）、东北（B）和西北（C）3处找到石碑，阅读上面的碑文，胜利条件变更。看完3处石碑后，在5分钟左右往地图的中央（D）聚集，那里是敌人的增援点，怪物由3条地道里涌出来，2分钟出现一批。在战斗的间隙派移动速度快的队员往各处的踏板侦察，确认没有敌兵据守。在地图中央要守到17分钟敌人出现最后一批，40秒清理完毕。然后要往地图的符号上分配队员，红色太阳×1上站剑士（重战士）、蓝色月亮×2上站魔法师（僧侣）、白色星星×3站任意职业的队员，6名队员站在正确的位置后，约5秒钟后天秤之长芭特拉解脱枷锁与德涅西亚对话。过关后加入角色：芭特拉教师）。笔者Perfect过关时间：00:19:30。

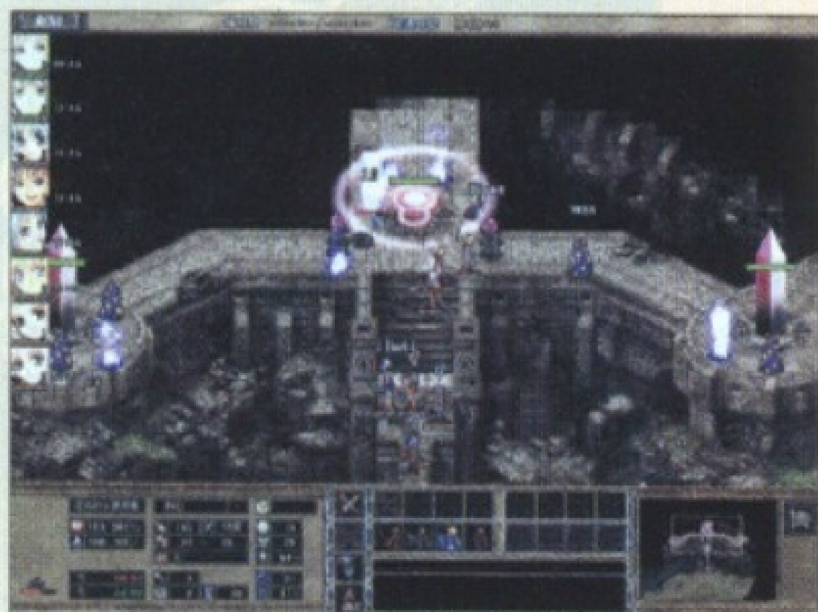
第11战：7月第1～2周/夺回达雷希昂



胜利条件：收复所有的守护塔和圣者之泉。

Perfect条件：没有撤退者，敌人全歼，10分钟内完成胜利条件。

本关是攻城战，地图和第01战相同，但多了个圣者之泉。敌人在城砦中部署的兵力很强，稳扎稳打不要躁进。在开始编组3队，第1队是重战士和剑士，第2队是魔法师等远程队员，第3队是负责回复的僧侣。移师到桥头（A），这时会有地走者、水滴等小怪冲过来，稍后是猎头者和邪眼，用魔法师、猎人等远程攻击杀掉。打到3分钟左右敌人出城的兵力减弱，上前用远程杀掉障壁前（B）的兵力，在障壁前后有4名贯通者，派魔法师和猎人将他们全部杀掉，再派剑士上前攻击障壁，僧侣不断给两名剑士回复，重战士不用照顾，争取在5分钟左右破掉障壁。这时两翼会出现大批增援怪物，解决掉后再派魔法师除掉圣泉（C）附近的4名贯通者，剑士攻到圣泉附近清除水滴等小怪，在8分钟左右便可占领，这时派猎人站到桥上消灭柱顶出现的精灵石，派剑士夺取


攻破城门抢占正中的圣者之泉。


在谷地有2座守护塔，
全部占领的话BOSS会登场。

两处守护塔（D、E），在夺取最后一座塔时要确保地图内没有精灵石出现，如果有精灵石增援就拿不到Perfect了。笔者Perfect过关时间：00:08:50。

第12战：7月第3周/进军攸利亚



胜利条件：收复两座守护塔、打倒赤壁的邬尔戈。

Perfect条件：没有撤退者，占领所有的守护塔和圣者之泉，7分钟内完成胜利条件。

通往安蒂米昂的第1步，就是收复攸利亚，在此地会遭遇“赤色铁壁”的骑士邬尔戈。开始派8名队员上场，派重战士往地图东南角（C）行动，两名剑士和僧侣编在一组，魔法师和猎人一组，分两路由两条路口（A、B）攻到守护塔区域，那里有猎头者、邪眼和水滴守护并不难打，4分钟可将他们处理干净。这时不要马上将两座塔全部夺取，而是留住一座塔不占，派魔法师和猎人留下待命。剑士带着僧侣往地图东南角（C）聚集与重战士会合，然后魔法师将另一座守护塔占取，敌人会马上由3处（C、D、E）增援，同时BOSS邬尔戈会在东南出现，这时派剑士和重战士一起上前集中力量打邬尔戈，僧侣在远处回复，不用理会旁边密集的敌人，争取20秒内杀掉他任务完成。笔者Perfect过关时间：00:05:49。

第13战：7月第4周/白皙的城砦

胜利条件：迷宫1：抵达另一边有两个圣者之泉守护的大门。迷宫2：抵达另一边有两个圣者之泉守护的大门。迷宫3：收复所有守护塔。

Perfect条件：迷宫1：4分钟；迷宫2：10分钟；迷宫3：10分钟。

此关是3连战，只要抵达对面的大门即可过关，但每战开始队员状态不会恢复，同时也要注意节省队员的上场时间，以最少的人力来达到完胜。

迷宫1：此战不会遇到什么敌人，派一名级别低（上场时间久）的猎人（或剑士）上场，由起始点往右下跑，



到达东南路口（A）时召唤剑士去破障壁占宝箱（B），拿完宝箱立即退场，猎人跑到主通道（C）召唤剑士和魔法师跑去拿宝箱（D），那里有敌人把守。猎人继续往西北角跑，途中要破除两道障壁（E、F），到达西南角（G）时会遇到几个怪物，不用理会它们直接跑入大门。笔者Perfect过关时间：00:03:51。

迷宫2：在开始派5名队员（重战士和猎人×2暂不上）上场，2名剑士带着僧侣一队，其余人马为第2队。剑士朝地图的西北行进，在途中（B、C）会遇到漂浮者，剑士带着僧侣可回复中毒状态，另一队攻破障壁（D）在地图西南（E）结集，召唤重战士上场。与此同时剑士一行攻到地图中央（F）待命，时间约为4分钟。将一名僧侣传送到重战士身边，不断给他回复，重战士和魔法师一起跑到平台上攻夺防护塔，尽量站右边位置，以防同时被两座塔打到。重战士夺下2座防护塔（1、2），第3座要由魔法师过去夺取，因为壁障（H）有大量敌人结集，魔法师的远程可打到。此时主通道的剑士召唤2名猎人上场，一起往主通道清理雷光，攻到障壁（H）前，打破障壁一直往里面冲到门口过关。笔者Perfect过关时间：00:09:54



迷宫3：在开始派剑士、猎人和僧侣上场，往南走会遇到几只飞翔的亚逊（A），不用理会它们直接冲到西南角



（B），下阶梯被几个怪物攻击会中毒，用僧侣及时疗伤，杀掉几个零散的小兵占圣者之泉（C）疗伤。这时将余下的队员召唤出来编好队到围墙外（D）集合，挥军破墙而入攻占两座守护塔（F），这里有雷光和贯通者防御，占领后往里端攻过去，守护塔（G）只有几个小兵防护，先夺下来。守护塔（H）和圣泉旁有3个敌人，用魔法师和猎人杀巫师和贯通者，重骑士用重战士和剑士强攻，占取全部守护塔后过关。过关后加入角色：格列弗（重战士）、柏尔德（重战士）。笔者Perfect过关时间：00:09:43

第14战：8月第2周/封印

胜利条件：打倒封印的触媒。

Perfect条件：没有撤退者，占领所有的守护塔和圣者之泉，敌人全歼。

本关开始位置是在一座城堡内，配备两座守护塔，敌人将在2分钟朝城堡展开进攻，要利用城堡的地形优势来防守，在前期不要尝试出击。首先部署兵

力，将3名重战士编为一组，站在障壁前（A）防守，僧侣在城里不断为他们回复，两名猎人站在城墙上（B、C），魔法师站在两道障壁中间，剑士留在城里待命。2分钟时城周围开始出现敌人，使用重战士阻击，重点消灭钢拳×2，其它大部分的邪眼会被守护塔和猎人射杀，在4分30秒清理完



进攻的怪物主力。剑士和重战士分两队（各带一名僧侣）出城扫荡外围的怪物，猎人留守城中，稍后还会有少量怪物袭来。在图示位置都有怪物盘踞，其中河边（F、G）有两个生产者，在西北角的山坡上（H）还有厉害的邪恶法师，他们要用重战士集中解决。东南（E）和东北（I）的怪物靠剑士足够应付，将敌人清除完后队员集中到中央（D）打神盾，破完盾牌一鼓作气将中央的触媒杀掉，他的回复速度很快，需有一定的兵力才能打掉血。笔者Perfect过关时间：00:15:14。

第15战：8月第3周/安蒂米昂

胜利条件： 收复2个以上守护塔及4个以上的圣者之泉，并维持占有状态15分钟。

Perfect条件： 没有撤退者，占领所有的守护塔和圣者之泉。

本关难度较大，队员的时间会很紧张，因此队员要经常轮换上场。开始派移动速度快的剑士上场，攻到平台（F）后再派重战士上，剑士退场等防守时再上，其他队员也大抵如此。在夺取第2座守护塔后在守护塔（C）留下1名猎人看护，不时会有小怪物



袭扰，若及时用附近圣泉传送防御也可。在15分钟和22分钟敌人都会有增援出现，第1批攻往守护塔（H），后一拨攻往守护塔（K），届时注意派遣兵力防守。

开始将队员分为3队，一队为剑士，一队为僧侣，一队为猎人和魔法师，先派猎人消灭水中的生产者和漂浮者（A、D），完成退场。然后剑士和僧侣夺取圣泉（B）和守护塔（C），接着攻夺圣泉（E），往上攻到平台（F）夺取3座圣泉。圣泉（G、I、J）可派队员同时去拿，只有1个怪物守护，剑士退场。重战士和僧侣配合攻守护塔（H），将上方的4个钢拳清除掉，这时15分钟的计时开始（隐藏），守护塔不能再丢掉。在15分钟打完第1拨援兵后，纠集兵力攻夺平台（M），那里有3个重骑士，用重


猎人登上城墙，重战士则守在门口等候敌人来攻。


攻下守护塔要留下队员防守，不断有小怪物侵袭。

战士和僧侣夺下两泉一塔，再派剑士上场夺占圣泉（N、O），同时重战士拿圣泉（L），路上有2个钢拳。最后攻取守护塔

（K），建议用圣泉将队员传送到平台（F），那里有两座圣泉可给队员回复，解决掉台阶的3个钢拳即可攻占，等第22分钟援军出现杀掉就可等着过关了。本关结束后可挑战“中庭的锻炼”，建议9月第5周再去挑战拿P，此时应抓紧学技能。过关后加入角色：攸莉（魔法师）、罗弗利（教师）。笔者Perfect过关时间：00:28:22。

第16战：9月第3周/挑衅



胜利条件：将5名来自“不动的桥墩”的敌人打倒，或保持战场中央的守护塔属于我方10分钟。

Perfect条件：没有撤退者，完成任一条件胜利。

本关难度不大，只允许5名队员上场，建议上重战士×2、僧侣×2、魔法师。在开始派魔法师去拿宝箱（A），僧侣不断给两名重战士补血，在桥头等着敌人攻上来，4名敌人会攻来，分别是剑士、黑重战士×2、白重战士，1分钟之内全部破掉，然后重战士往正中的守护塔旁杀魔法师过关。笔者Perfect过关时间：00:01:36。

第17战：9月第4周/救出

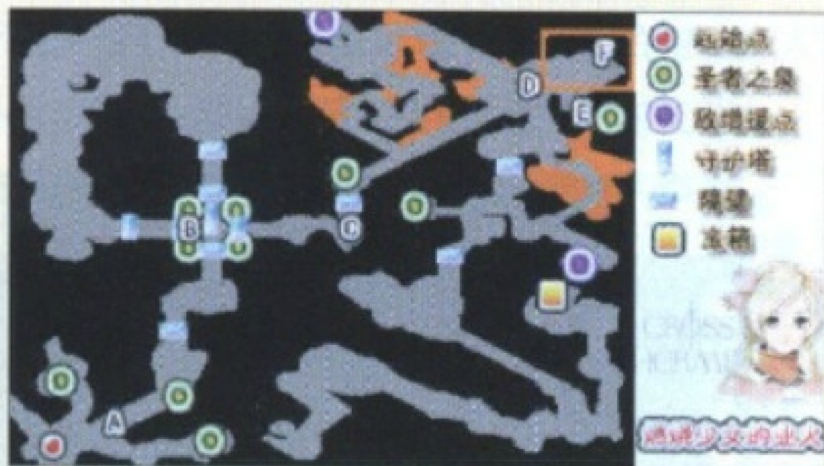


胜利条件：找出克莉丝及艾克索，并且帮助他们从地下逃离。

Perfect条件：没有撤退者，攻占所有守护塔、圣者之泉和宝箱，破坏所有障壁。

在开始占取右下方的守护塔和宝箱（A），它由神盾保护着，然后兵分两路，一队往西到熔岩地带攻夺守护塔（C），一队往东北方向杀掉贯通者和洞口（B）聚集的精灵石，留1人在洞口待命（传送用）。过桥（D）打2个钢拳。两队在障壁（E）前会合，打破两道障壁后，将重战士、剑士和僧侣传送到洞口（B）前待命（攻AI），余下的队员到神庙（F）前找到克莉丝及艾克索，这时南方的水中（G、H）会有生产者出现，不断召唤漂浮者朝神庙袭击，用魔法师和猎人（定点AI）来应付。在洞口（B）会有地下之王×2和一些神盾出现，他们的攻击力不高，但回复速度快防御也高，要先将能回复的神盾杀光再清理地下之王，全部杀掉过关。过关后加入角色：艾克索（猎人）、克莉丝（剑士）、希里邬司（魔法师）、耶鲁法（剑士）、芙莉卡（剑士）。离开角色：夏胧（剑士）。笔者Perfect过关时间：00:09:46。

第18战：11月第3周/燃烧少女的业火



胜利条件：驱除侵蚀夏胧心灵的混沌。

Perfect条件：没有撤退者，占领守护塔，5分钟内打倒“灼炎的博亚铎拉”。

本关夏胧离开，任务是要进入少女夏胧的内心清除混沌，时限是30分钟，战斗之前最好用装备增加重战士和剑士的回避和防御能力。本关要速战速决，尽量不要分神处理途中的守护塔和圣泉。在开始将所有队员切换到攻势AI，纠集所有兵力往路口（A）行进，途中会有少量的猎头者。行军中将队伍编为4队，一队为重战士，一队为魔法师和猎人，一队为剑士，一队为僧侣。障壁（B）可直接穿过，中央有4座圣泉可占领回复HP，中央的守护塔一定要占取。继续往东行进到障壁（C）要攻破才能通行，在3分钟可攻到东北角（D），马上派剑士跑到右边占领圣泉（E），同时重战士冲到前面打博亚铎拉，魔法师和猎手站到圣泉附近朝博亚铎拉远程攻击，而剑士在占取圣泉后马上冲过去与重武士会合战斗，僧侣则不断在后方回复。在这里剑士或猎人动作稍慢就会被射程超长的博亚铎拉一次打掉1/3的血，因此要站位准确。猎人要站到圣泉回复的范围内，重武士在持续大约一分半钟的攻击后，博亚铎拉最终被打倒。注意一定要在7分钟之前打倒博亚铎拉，否则会有援兵紧缚者出现，骚扰我方队员。本关拿到Perfect的话，队员会狂加能力值（如30级的队员可加近80点）和经验值（平均80万）。过关后加入角色：夏胧（剑士）、哈兹班（魔法师）、罗沙丽亚（修女）、鲍贝斯（教师）。离开角色：瑟希莉丝（猎人）。笔者Perfect过关时间：00:04:41。**（未完待续）**





在与神庙的2名僧侣对话后，地图东北会出现BOSS。



重战士和剑士上前狂殴BOSS，余者站到圣泉附近远程攻击。

我现在在哪里？我疑惑地巡视着四周，这个血红色，并且充满了腥味的房间真的是我自己的房间吗？我不能确定，至少门口那双不合尺寸的鞋子肯定不是我的，而墙上所挂照片里的那个家伙又是谁？门窗没有一个能打开，当我走到客厅时，发现客厅的墙上有一块奇怪的印迹，看起来很像是一个人的脸，并且表情十分痛苦。就在这时，四周的墙壁上突然出现了诡异的斑点，而墙上那张人脸竟然变得越来越清晰……天哪！

Silent Hill 4
The Room

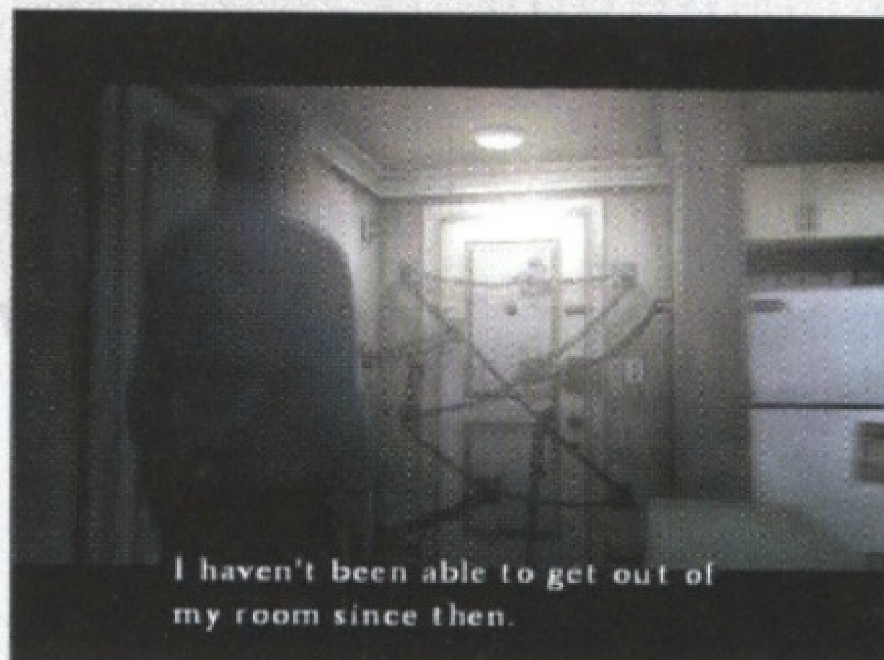
寂静岭4——密室

■北京 脆弱的神经

噩梦1：诱惑·红衣女郎

两年前，亨利·汤森（Herry Townshend）搬到了小镇艾士菲市（Ashfield）的南艾士菲公寓302号房间。这个小镇位于寂静岭附近，亨利在此度过了两年的平静生活。但在几天前，奇怪的事情发生了，亨利每晚都连续做一个噩梦，最糟糕的是，即使醒来以后，他也无法离开302号房间……

你，亨利，当你带着天旋地转般的感觉从梦中醒来，看着卧室的四周，一切还是那么熟悉。这种熟悉却让人感到痛苦，因为连续5天以来你都被困在302号的住所中，失去了和外界的一切联系，每时每刻都只能面对这些一成不变的摆设。你站起身来，正打算活动活动，却突然听到了床头的电话铃声！你知道这部电话5天以来就没有任何信号，当你拿起听筒时，明显能感受到内心的一丝忐忑。电话里传来的一阵噪声令人悚然，你发现电话线早已被切断，即便你再渴望听到外界的信息，也不敢再忍受下去。你挂掉了电话，走到客厅时，又看见了那扇被数条粗重的铁链



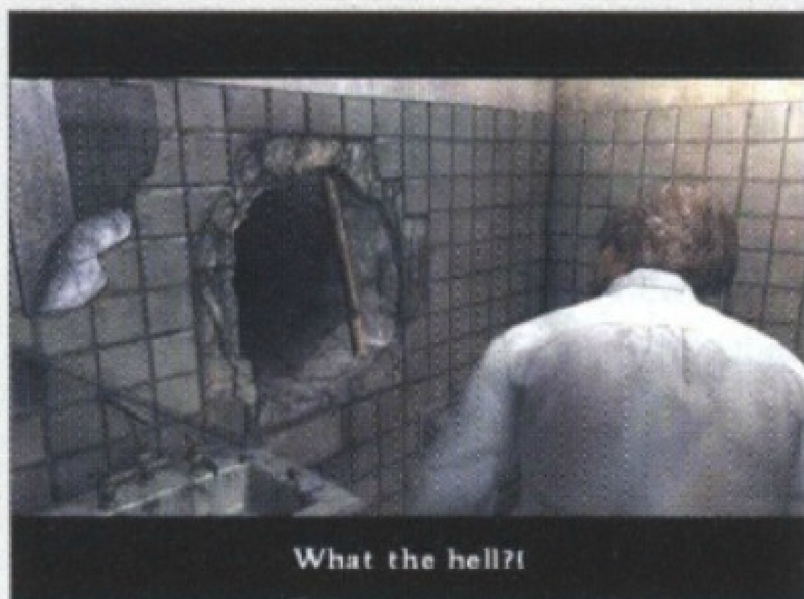
这扇密闭的门似乎将你隔离到了另一个空间。

精品 总评 8.0

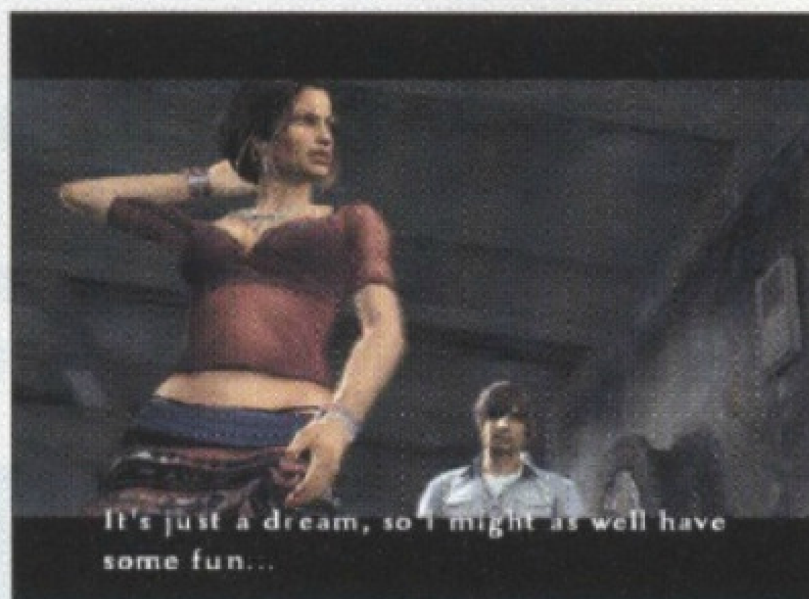
制作	Konami
发行	Konami
载体	DVD×1
类型	冒险
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

文化包容性：6.0
上手精通：6.5
画面：9.0
音效：10.0
创新：7.0
剧情：9.5

配置要求
CUP：Pentium Ⅲ 1.5GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：2.8GB



卫生间里通常都有洞，但这个太大了点。



辛茜娅的作风的确让人难以拒绝。


哦！这也算栩栩如生。

紧锁起来的大门，它好像已将你隔离到了另外一个时空，这也许是一个叫做"沃特"的家伙干的，因为门上清晰地写着"不要出去！——沃特（Walter）"几个血红的大字，不过天知道这个"沃特"是谁。透过大门上的猫眼向外望，对面的墙上不知被谁印上了15个手印，那位置好像就是专门印给你看的。你还看到住在隔壁的漂亮的艾琳小姐在走廊上活动，这些天来你经常透过这个猫眼往外看，除了能看到艾琳，住在二楼的警察理查德和房东桑德兰先生也时常在门口出现，你能清晰地听见他们说话，可是你无论发出什么动静他们都没有反应。他们可能也发现了302室的异样，但遗憾的是没有人来调查到底。你在大门的门缝下发现了一张小纸条，上面写着"妈妈，你怎么还不醒来？"，看来对你没有什么帮助。来到客厅另一端，透过无法打开的窗户玻璃，你看到远处街道上有一个风姿绰约的红衣女郎，非常吸引目光，但可惜的是她很快走进了地铁站。你返回到客厅，这时突然听到卫生间里传来一声巨响！你走入卫生间，看到墙壁上居然破了一个大洞，深邃得像是要通往地狱。你拔下洞口的钢管握在手中，顿时勇气倍增。你慢慢地爬进那个黑洞——这也许是神的指示，或者是恶魔的陷阱？谁知道呢。尽头处的亮光越来越晃眼，终于，你爬到了尽头……

提示：1.每次透过猫眼看到门外的景象大多数是随机产生的，有时会重复，但对主线剧情没有影响。

2.调查完客厅用来存档的笔记本和电视机旁边的储物箱后，卫生间大洞的事件才会被触发。

3.冰箱里的酒瓶可作为武器，不过效果没有钢管好；巧克力牛奶（Chocolate Milk）可拿出来先放到储物箱里，以后有用。

当你清醒过来时，发现自己竟然坐在空无一人的地铁站电梯上，刚才看到的那个红衣女郎就背对着你站在前面。你走上前去，女郎看见你并不惊讶，反而直接询问你的名字，当你告诉她并反问她的姓名时，她笑了起来："你在我的梦中，居然不知道我的名字？"她告诉你她叫做辛茜娅（Cynthia）。但这真的是一个梦吗？至少在这个诡异的地方，辛茜娅看起来并不那么紧张，她请求你帮她离开这个"梦"，说真的，她求人的方式让你很难拒绝。多一个同伴至少不是坏事，你带着辛茜娅往地铁的更深处走去，但没走多远辛茜娅就感到身体不适，她捂着嘴走进一边的女厕所呕吐去了。你靠在门外也不知道等了多长时间，这时猛然被撞开的男厕所门让你吃了一惊，但是更可怕的还在后头，两只令人恐怖的生物从男厕内窜了出来，你不敢细看它们的样子，但你至少肯定了如果这是梦的话，一定是个噩梦。辛茜娅是否安然无恙？你不及细想，推开女厕的门冲了进去，奇怪的是辛茜娅竟然不在里面。你看到最里面的墙壁上也有个大洞，这个洞看起来和你家中的洞一样深邃，你没有细想，钻进去以后，再次失去了知觉。

你躺在自家卧室的床上醒来，刚才真的是在做梦？窗外的天空依然很明亮，对面楼顶广告牌上的电话号码"555-3750"非常醒目。你来到客厅里，大门依然紧锁着，但你发现沙发旁边的柜子看起来像是被移动过，当你试着移动它时，一把手枪露了出来。是男人都不会抗拒它，你将手枪捡了起来。柜子后面的墙壁明显被破坏过，从一边刻着的字迹来看，那是302前任房客留下的，他好像也曾被困在房间里，并且尝试破坏墙壁，但并未成功。透过一丝缝隙，你看到了隔壁的艾琳。既然无法让艾琳发现你的存在，就不应该一直偷窥下去。你站起来，看到窗边的书柜后面有一张小纸条，上面写着一些奇怪的像是关于宗教仪式的文字。这时你听到了卧室的电话铃声，鼓起勇气接听，里面竟然传来了辛茜娅的声音！她在求救，刚才的一切并不是梦。你走进卫生间去，从洞中返回了噩梦的世界。在女厕里，你看到了一尊令人惊悚的石像……幸好那不是真的辛茜娅，石像血淋淋的手中握着几枚"林奇街地铁站代币"（Lynch Street Line Coin），拿起代币，你出门去寻找辛茜娅。不远处有一条极巨大的东西在蠕动，你无法对它造成什么伤害，但从它背后的楼梯上

游戏须知：

1. 游戏中的敌人都要打倒之后再踩上一脚才会完全死去。力量槽蓄满之后可使出全力一击，虽然破绽很大，但有时能代替最后脚踩一击的效果。
2. 每次要储存时只能通过洞回家，在客厅的笔记本上存储进度。
3. 在前5个噩梦中，回家后可自动补血，但在和艾琳会合后回家屋里就会出现怨灵，不能自动补血了，所以前面最好节约药品。
4. 后期在房间除灵之前最好先存档，以免蜡烛位置摆放不对白白浪费掉，注意只有蜡烛在飞快燃烧时才是正确的除灵效果。

去能找到一些子弹。来到地铁站的入口，你使用代币从一边入口下去，在下楼梯时你再次感受到了恐惧，几个幽灵竟然从墙壁里钻了出来，它们发出了恐怖的声音，几乎让你崩紧的心弦完全断掉。你发现它们是无法完全被打倒的，于是你迅速从右边的楼梯逃离。从B2下到B3，来到地铁站内，你看到被关在废旧地铁里的辛茜娅。跑到另一端的控制室，按下开关，打开地铁门，辛茜娅很快跑了过来。那些幽灵还在四周游荡着，你带着辛茜娅在两列地铁之间穿梭，当你从左下方的出口离开，并找到传送点时，赫然发现本来跟在身后的辛茜娅已不在了（如图1）。

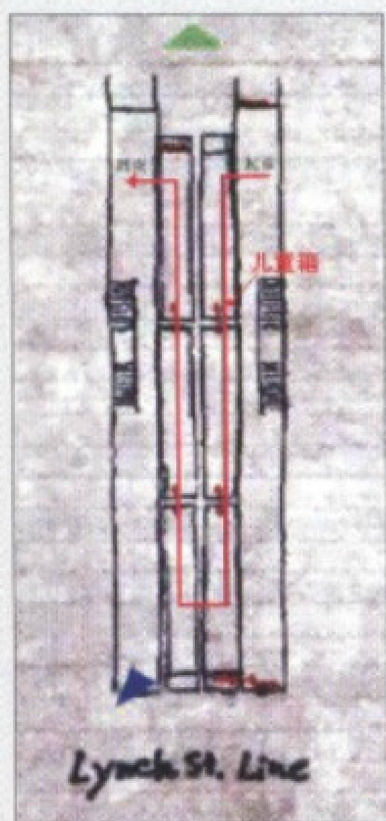


图1

你只能独自继续前进，爬上前面的铁梯，下到一条正在维修中的通道。躲开无处不在的幽灵，走入尽头的门内，来到B4的地铁月台。这时你听到广播里传来了辛茜娅的声音："亨利！我找到了出口，你快到旋转门来救我，他来了……"接着是一声惨叫，你隐隐感觉到发生了什么。你登上前面的自动扶梯，却在扶梯里受到了热烈的"欢迎"，通过这里后你差一点彻底倒下。回到B 1的入站口，看到办公室（Office）的门口散落着一些女性用品，办公室的门把上挂着一块"诱惑之牌"。你取下它后，稳住自己的心跳，轻轻地推开门，但门内的情形却让你几乎连呼吸也停止——整个房间几乎已浸泡在鲜血中，辛茜娅倒在地上，她的胸口刻着"16121"几个血淋淋的数字。她是在梦中死去了吗？也许只有在噩梦中，一个女人才会因为"诱惑"之罪而死去吧。那5个血红的数字在你眼前闪动着，你再次失去知觉。

提示： 4.从B3的铁梯离开，在建筑通道内有子弹；B4的废弃地铁内有9号高尔夫球杆（新的武器）；B4的电梯口有营养剂。

5.B4电梯里的墙壁鬼是可以被打死的，但最好用手枪、钢管和高尔夫球棍基本上够不着它们。

噩梦2：起源·探寻者

你又从床上醒来，窗外传来救护车的声音，你看到它就停在地铁站的入口，几个医疗人员用担架从地铁站内抬出来一个人，你明白刚才梦中发生的一切都是真实的。你走入客厅，例行公事一般到大门猫眼处往外看了看，一切如常——不，唯一的变化是，对面墙上的血手印变成了16个。大门下的门缝里被塞进来一张新的红色纸条，看起来像是一张日记，写日记的人提到"某个仪式已经结束"，日期是4月8日。你进入卫生间，发现那个洞比原来更大了。似乎除了进入，你没有别的选择。

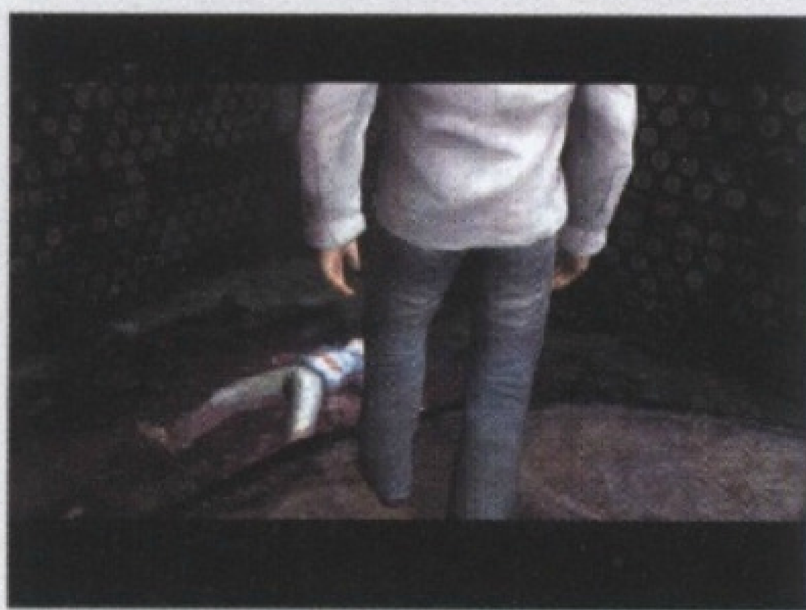
这一次你发现自己竟然来到了野外，四面仍然是一片寂静，偶尔有几只像蝙蝠和蚊子一样的东西飞过，也无法对你构成什么威胁。你穿过前面的门，在一个像工房的屋子里找到一些子弹，再往前走，你看到一辆没人的汽车。车里有一张纸条，是一个叫做杰士伯的人留下的，纸条上写着一件到某处去"挖出钥匙"的事情。没想到的是，很快你就遇到了这个杰士伯。他坐在一块巨石的旁边，旁边的栅栏上放着一些蜡烛，气氛很诡异。杰士伯对来到身边的你充耳不闻，自顾自结结巴巴地说着一些奇怪的话。他说旁边的这块巨石被当地人叫做"母之石"（Mother Stone），他们用它来跟祖先对话，他又提到当地的宗教团体绑架孤儿在前面不远处的房子里进行一些疯狂的仪式。也许他的话都是讲给你听的，但听他说话实在很费劲。你丢下他继续前进，前方有一个叫做Silent Hill Smile Support Socirty（简称4S）的宗教团体设立的孤儿院——希望之屋，难道这就是刚才杰士伯说到的那个房子？这个阴森的地方看起来的确不像是个孤儿院，你心中不由得对他的话信了几分。站在希望之屋前的空地上，4个角落里都有一扇门通往外面，你是从右上方那边过来的，推开对角左下方的门，继续前进。前面竟然有一个墓地，一个小男孩孤零零地站在那里，看起来是那么突兀。尽管你感到怪异，但仍然走上去亲切地问他："小朋友，你在这里做什么？"但是小男孩只是拿眼睛望着你，并不说话。那个杰士伯突然从另一头走了过来，他看起来有些歇斯底里，像是恐惧，又像是喜悦，嘴里还嚷着什么"第三启示录已经来临，有大事要发生"之类的鬼话。正在奇怪时，他们两个又突然一起消失了，你并不喜欢在墓地里流连，尤其是你看到有一个坟墓被刨开了，棺材上写着"11121"几个血字，但里面空空如也，你很容易就联想到了辛茜娅尸体上差不多的数字，赶紧离开了这里。返回希望之屋时，你看到杰士伯就站在屋门口，他嚷嚷着口渴，正好你身上带着家里的那瓶巧克力牛奶，于是就给了他。杰士伯看来喝得很爽，他给了你一把锈铲子，上面有"湖水和房屋的交汇处的对面，地里的手紧握着"几个血字。你从右下角的木门离开，很快在这边的第三个区域看到了一棵奇怪的树，它有着两只手一


她的死亡和她活着时一样令人不敢直视。


小朋友，你为什么站在这里？


这就是"地里的双手紧握着"。


为什么就没有“心灵美”的怪物呢?


对安德鲁的死你也许并不感到怜悯。

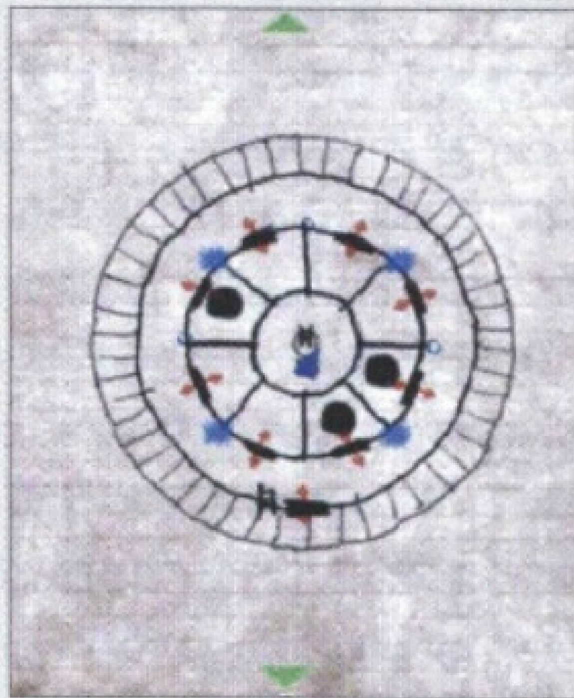
样的树根，你在这里使用那把铲子，得到了一把钥匙，钥匙上刻着“拥有此钥匙的人将永远徘徊”几个字。很快你就明白了这是什么意思，因为当你想返回希望之屋时，来路已被迷雾笼罩了。你只好掉头往这条路的更深处走，幸好在最里面的区域你找到一个传送洞。从这里回家，你将钥匙放在家中的储物箱子里，再返回梦的世界。这次你顺利回到了希望之屋，从希望之屋门口的传送点回家后你拿出了那把钥匙。这把钥匙是用来开启希望之屋的，你在客厅的地面找到一张纸条，纸条上提到了一个叫做爱丽莎（Alessa）的人以及沃特正在进行的某件事情的进度。你至少记得沃特这个名字，在你家的大门上每天都要看到无数次。在另一间关闭的房门口你还找到一个笔记本，上面记载的内容像是在说某个仪式的第二和第三个阶段的状况，你看得满头雾水。这时你听到身后发出了响声，原来关闭着的门被打开了，你看到门把上挂着一个“起源之牌”，取下它，不祥的感觉又涌上心头。推开门，你看到了被火焰笼罩住的杰士伯，他还在不停地将灯油往自己身上倾倒，并叫着“我见到了！那家伙说过的恶魔！”他身上刻着“17121”几个数字，看起来并不痛苦，反而像是满足了自己的某个心愿。但你却慢慢失去了意识……

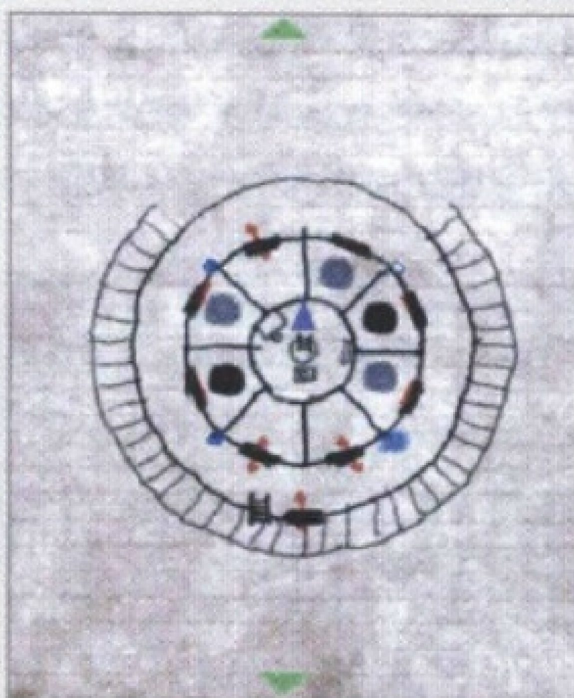
提示：6.左上方的湖边有急救包；右下方尽头的区域有4号高尔夫球杆。

噩梦3：警惕·看守者

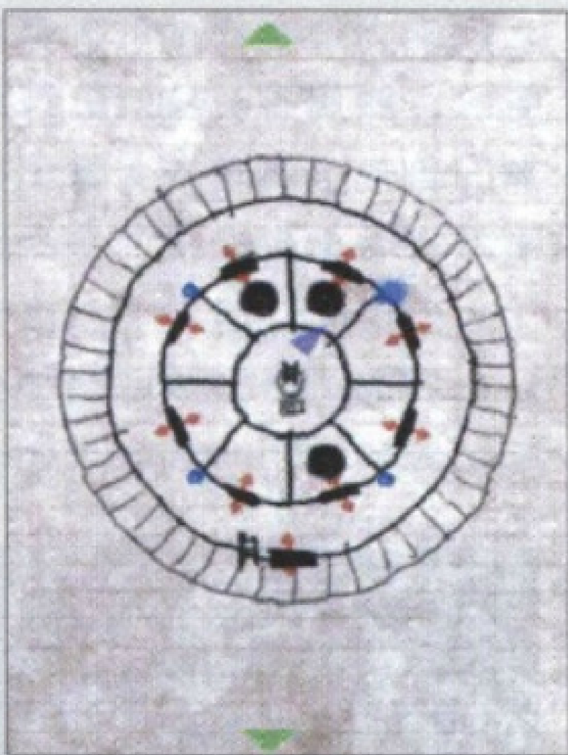
你仍然从床上醒来，从外面传来新闻播报的声音，一个30岁左右的男子在寂静岭附近的森林被烧死，你知道那就是你梦中去过的地方。警方通过尸体身上的“17121”几个数字判断出这跟10年前发生过的沃特·苏利文（Walter · Sulliven）连环杀人案有关。你记住了这个名字，在客厅的门缝下你又看到了一张红色的日记，日期为4月4日，上面写着日记的主人正在调查“7年前”的沃特·苏利文杀人事件，此人在10天内杀死了10个人，每个人的尸体上都刻着01121～10121中的一个数字。你从刚才警方的广播来判断，这张日记是写在3年以前。你不知道是谁将其塞在你的门缝下，但能肯定他曾经也是这间公寓的住户。

你抬起头，从猫眼看到了门外的血手印，真的变成了17个！卫生间的洞变得更大了，你慢慢地爬进去，你已开始习惯这一切了。出现在眼前的是一个环形的狭窄走廊，你辨认出这是一个塔状的水牢，潮气很重，一些硕大无比的水蛭在墙壁上蠕动着。你听到有人在呼救，循声而去，看到一个胖子被关在牢房中，他叫着有人要来杀了他，但可惜你没法帮他出来。你在1F仔细逛了逛，除了在牢房里找到一些子弹外，在走廊上看到一张纸条，那是一个逃离这座监狱的人留下的，他提到监狱地下一层的停尸房和厨房紧靠着，但那里没有灯光。另外你找到了一本看守留下的日记，日记里提到的两件事情引起了你的注意：一是每一层都有通往地下停尸房的通道，只有从三楼跳下去才能开启这些通道，也只有三楼才有照明灯；二是这座监狱是用来关小孩子的，这让你更加感受到这座监狱的阴森。看来你势必要进入停尸房去看一看。推开一楼的门，从一侧可打开的门进去，这里的环形走廊直达地下机轮室，在途中你看到了前面日记里提到的那个地下室B1（地下一层），但门紧闭着。在B2（地下2层）机轮室，你在一个木牌上找到了一把离开水牢的钥匙（Water Prison Exit Key），除此之外别无所获。回到1F，在有传送点的大房间里用钥匙打开刚才关着的那扇门，来到了水牢的外围。这个建筑就像一个大圆柱子悬浮在半空中，螺旋式的楼梯从一楼一直盘绕到顶楼。你想起刚才的木牌上提到要使用三楼的照明灯，必须打开顶楼的水闸来让机轮转动，于是你一路攀爬到顶楼，这里的空气很新鲜，让你感受到一丝难得的愉悦。你开启了水闸，水流奔涌而出，流进了水牢内。下面你可从外围的大门随便进入二、三楼了。在楼道内你看到了一些恐怖的怪物，它们长着两个婴儿的脸，你怀疑这是水牢内死去小孩子们的怨灵形成的。来到三楼，除了找到一盒子弹，在8点钟方向（左下方）的房间（有大量鲜血）还找到了一个洞，你按照前面日记上的提示从这里跳下去，跳到了二楼同样位置（8点钟）的房间，继续往下跳，进入到B1的浴室（Shower room）。打开浴室的门，对面餐厅（Dining Hall）的门紧闭着，但你在B1的中央发现了一个铁梯，从这里上去就来到了水牢的中央控制室。从二楼开始每一层都有一个能转动外面各牢房的旋转机关，从前面的日记里得知，水牢看守利用这种机关将孩子们的尸体从各层地板上的洞直接处理到地下的停尸房。你在3F控制室的墙上看到一张纸条，上面写着“本月通过厨房（Kitchen）的密码是0302”。按照看守留下报告的提示，你找到了通往厨房的方法，那就是将每层楼有血床的牢房连成一条竖线。通过窥探口可看到血床牢房的位置，你还记得在一楼控制室时看到的血床牢房位


图2


图3

置，将二、三楼的调整到相同位置后（如图2、3），你从水牢外围回到三楼，从刚才连成一线的血床牢房（4点钟方向）一路跳到B1同样在4点钟方向的餐厅，在餐厅隔壁的厨房你发现了那个密码锁，但遗憾的是，这里光线太暗，无法输入密码，你只是从门上取下一块“警惕之牌”。下面要做的是将三楼的光线引到厨房去，你准备返回三楼控制室，但在B1的走道上意外地发现了刚才被关在牢房中的那个胖子和曾在森林墓地见过的小男孩，看来你旋转牢房时顺便也帮胖子脱了困。胖子跪在地上，好像在祈求着那个男孩的宽恕，但男孩没有理他就跑掉了。你走上前去询问，胖子名叫安德鲁·迪萨沃，他告诉你那个小孩叫沃特·苏利文。这个小男孩就是那个连环杀人凶手？你不禁啼笑皆非，但胖子提到了4S的孤儿院，他曾在那里做过看守。4S教会利用孩子们进行着邪恶的活动，包括一个叫做“圣母降临”的仪式，这个水牢也是4S教会用来关押孩子的监狱。安德鲁喃喃自语地走了，对这个家伙你没有丝毫怜悯，他的手上必定沾过无数孩子的鲜血。你回到3F控制室，按照厨房大约1点钟的方位将三楼的房间进行转动（如图4），现在你通过窥探口就可发现每一层的血床房间都已变得亮堂了，你从三楼1点钟的那个牢房一路向下跳到厨房，终于能用“0302”的密码打开最里面的停尸房。前面的“警惕之牌”已揭示了一切，安德鲁的尸体漂浮在污水中，尸体上刻着“18121”几个数字，但这也许是你第一次没有感觉到悲哀……


图4

噩梦4：混乱·执法者

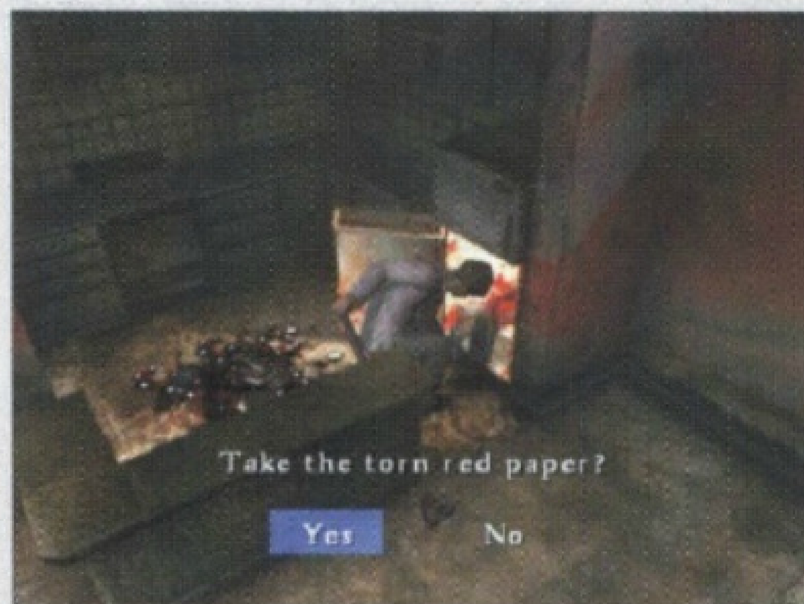
再次醒来，你习惯性地走到大门口去看看，对面墙上的血手印果然变成18个了。而门缝里又有新的日记塞进来，日期为7月23日，里面提到森林的巨石那里插有“归服之剑”的事情，据说这种剑一共有5把，可用来封住那些杀不死的幽灵，但你上次路过那里时为何没有看见？你听到卫生间传来异样的声音，进去后发现浴缸里竟然有大量的血水，而墙上的洞简直大得邪乎了。这一次你发现自己到达的终于是熟悉的地方，这里分明就是南艾士菲公寓附近。尽管如此，你知道自己仍然在噩梦中，沿路上有一些奇怪的生物，除了非常难看外，它们看起来到很像是巨大的猿猴。没走多远，在一处平台上看到有一个人从天而降，居然是同住在一栋公寓的理查德警官。这个倨傲的人拿着他最喜爱的那把左轮手枪，他也发现了公寓的异样之处，但他似乎不想跟你多说话，只是简单地提了一下原302号房间的房客就离开了。也许他是个命大的家伙，从那么高的地方摔下来居然毫发无伤。但你已肯定原302号的房客也遇到过和你相似的情况，那些门下的红纸条应该就是他留下的。B3的房间里摆放着生日蛋糕，这家有人在过生日？难道是地下躺着的那个幽灵？不过你很快发现这个幽灵被一把剑封印住了，这应该就是纸条上提过的那把剑吧？幽灵身上带着一把钥匙，你在拿下来时顺手也拔出了那把剑——也许它将来还有更大的用处。你用钥匙打开身后的门，趁幽灵起来之前赶紧跑掉。来到B5的体育用品店（Sporting Goods Shop），这里有一扇能打开的门通往B7的宠物店（Pets Shop），在宠物店你找到一把能打开体育用品店后门的钥匙。返回体育用品店用钥匙开启后门，下楼后拐个弯，来到B8尽头处的运货电梯。进入电梯，在下落过程中，你看到对面的电梯里理查德和那个小男孩在一起，他拿着手枪，恶狠狠地说小男孩很像他曾抓过的一个小混混，小男孩被吓得跑掉了。你的电梯也停了下来，从地下通道爬上去，进入一条狭窄的巷道，从这里尽头处的门下到B15。打开B15的某扇门，进入到一个酒吧里，在这里你拿到一把斧头，你正好需要这样一件让人精神振奋的东西。这里的大门上有一个密码锁，根据吧台上酒保留下的字条，你知道密码就是街对面那个巨大广告牌上电话号码的后4位，每天在家通过窗户都能看见。于是你输入3750，门打开了。外面居然是公寓的后方，要爬上去可得花不少功夫，你努力跑到最高一层，尽头处居然是207号房间的房门，理查德不是住在这里吗？这分明就在告诉你207就是你的目的地，你在门口取下一块“混乱之牌”，你已知道接下来会发生什么事情。推开门，看到理查德正在痛苦地接受着电刑，而他的额头上刻着“19121”的数字。那个小男孩就站在他的旁边，伸手指着窗外，你知道那是艾琳的家，303号房的方向。理查德用最后的力气说了一句话：“那个孩子……不是小孩……他是……11121的男人……”，这个倨傲而有暴力倾向的警察，最终死在了用来对付穷凶恶极罪犯的死刑上。

> **提示：**7.B5体育用品店的地上有高尔夫球杆、棒球棒；B12的电梯停下来后，走出电梯大门可捡到子弹；B12地下很多水的地方有营养剂；进入B15的门口有高尔夫球杆。

噩梦5：妈妈·里公寓的艾琳

你又醒来了，听到对面的公寓有警察在交谈，你知道他们发现了理查德的尸体，警察说这几起案件和10年前沃特·苏利文的杀人案一模一样，但是那个苏利文早已死去，他们认定这几起是


陷入苦战了。



红色冰箱里的红色纸条。

模仿作案。大门外的血手印变成了19个，你进入卫生间，看到洞更大了，外围已出现了咒文记号。也许只有爬进去才能了解事实的真相。

你醒来时，看到自己赫然躺在艾琳住的303室门外，四面的墙壁都是令人窒息的血红色，看来整个公寓都进入到了噩梦中。你看见一个穿风衣的长发男子在轻轻地敲着303室的门，但还没等你起身，他就迅速地离开了。303室的确紧闭着，前面的302室就是你的家，那个小男孩好像也在前面敲着302室的门，但当你走近，他也突然消失了。302房门无法打开，但看着门缝下放着一张红色日记，你不禁若有所悟。前面301号房内你找到一本日记，是原来住在这里的房客麦克（Mike）留下的，日记里提到住在302的约瑟夫（Joseph）找了一些色情杂志送给他，以及表达了他对一个叫做瑞切儿（Rachael）的女郎的爱慕。看来这家伙是个色情狂，不过他至少让你知道了302号的上一任主人叫做约瑟夫，那些出现在门缝里的纸条可能就是约瑟夫的手笔。日记旁边有一张空白的红纸条，先拿上它，在里面的小房间墙上又找到了一把房东钥匙（Superintendent Key）和一把106信箱钥匙。另外，你还在屋里发现了一本约瑟夫留下的笔记，里面记载了他调查希望之屋和水牢的一些过程。在幽灵出现前，你赶紧从这里的传送点回到了302号房间。回到房间后，你在门缝下看到了刚才在梦里看到的那张红色日记，日期是5月2日和14日，纸条上所写的内容让你感到振奋，约瑟夫判断出沃特的目标是杀死21个人，“11121”其实是代表着“11/21”，也就是21个中的第11个。但问题是10年前苏利文在完成前10次作案后就被抓住，他在狱中用一把汤匙捅破自己的喉咙自杀了。然而几年后警察又发现了以“12/21”开始的新苏利文式案件，那时他们就已判断为模仿作案。如今从辛茜娅开始又出现了第三轮的相似案件，凶手究竟是谁？那些噩梦又是怎么回事？理查德说那个小“沃特·苏利文”就是“11/21”的男人又是为什么？还有希望之屋森林里那个写着“11/21”，并被掘开的空棺材……你不愿意再想下去了，返回梦中吧。

离开301后，你在楼梯上看到了刚才的长发男子，他给了你一个洋娃娃，说是艾琳小时候送给他的。他不再说话，拿起洋娃娃下到一楼，在大堂的106信箱里看到许多麦克写给瑞切儿的情书，不知道瑞切儿能不能忍受他的骚扰？105号房就是房东的房间，你在里面找到除了303以外所有房间的钥匙（Apartment Key），还有半张没有字的红纸条。在房东书柜上的日记让你隐隐了解了一些事情，302号房间30年前曾居住着一对年轻情侣，但他们在这里生下一个婴儿后就不辞而别了，将那个婴儿和一段脐带抛弃在302房，后来救护车带走了那个婴儿，几年后就经常有一个小男孩在公寓附近出没。这段往事充满了怨气，那个小男孩现在也有30岁了吧？他在做什么？这些事情跟你在302遇到的噩梦有什么关系？你拿着钥匙串在公寓每一层搜索，希望能找到艾琳房间的钥匙。虽然最终没有找到，但收获也不小。106号房间的电话拨打以后可到202房间去接听，202室的房客是一位画家，他给公寓每位住户都画了肖像，在此你了解到一些有趣的信息。例如画家就是住在106室的护士瑞切儿的男朋友，他们和那个爱骚扰瑞切儿的麦克之间有不少过节（理所当然），而住在207号的理查德好像也参与到了其中。在102室的冰箱里和203室过道尽头的带血囚衣下你又找到了两张没有字的红色纸条，在205号房间又找到一盒名为“剥了皮的麦克”（Skinned Mike）的录音带，在207号房理查德的椅子上找到了那把威力强大的左轮手枪。在回到家之前，你先到三楼的302号房门口，将那些没有字的红色纸条放到302的门缝下，再随便找个传送洞回到家中。在门缝下果然看到了那些红色纸条，而且能阅读了，上面约瑟夫写到他拾到了艾琳的钥匙，但他好像遗失在床附近了。回到卧室的床头，你果然在地板上找到了那把钥匙。用客厅书架的录音机播放那盘录音带，带子里有两男一女在说话，好像他们杀死了一个人，正在商议处理尸体的事情，你分明听出其中有一个凶狠的男声正是理查德。联想到录音带上“剥了皮的麦克”的标签，你不禁感到一丝寒意。你用那把钥匙打开303室的门，但为时已晚，艾琳奄奄一息地躺在地上，她穿着漂亮的晚装，但美丽的背上已被刻上“20/21”几个大字。那个小男孩目无表情地站在旁边，难道他真的是凶手？但艾琳却挣扎着向他道谢，这究竟是为什么……

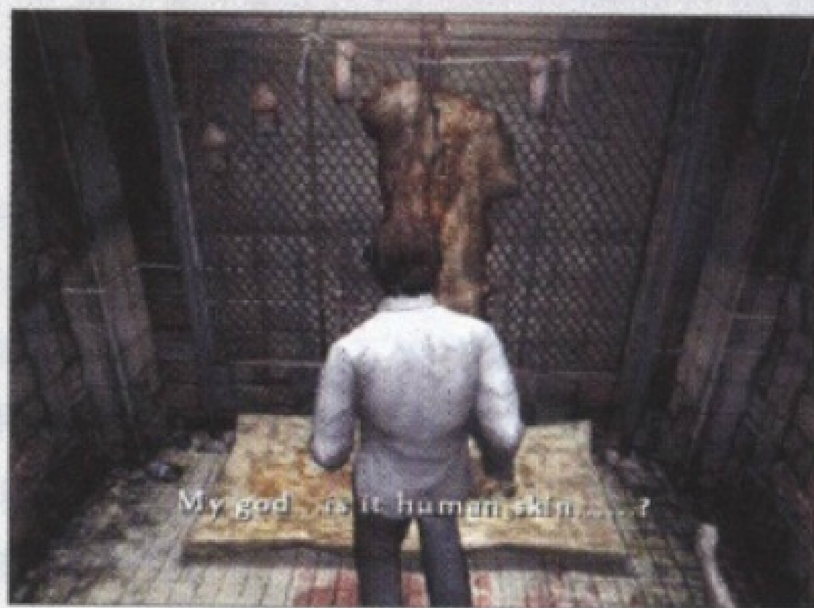
提示： 8.为了节省空间，最好每拿到一张无字红色纸条就将其放到302的门缝下。

9.101室有子弹；106室有急救包；207号房有高尔夫球杆；304室有子弹。

噩梦6：和你在一起

醒来时天已黑了，有救护车的声音，从客厅墙上的裂缝看过去，隔壁的警察好像在说艾琳活下来的希望很渺茫，你跑到猫眼去看了看，墙上的血手印还没有增加，这令你感到安慰。卫生间的大洞不知道被谁堵上了，门缝下又有约瑟夫的日记，他提到储藏间里好像有什么后门。随着日记还有一枚奇怪的“女妖护身符”放在那里，你将护身符拿到储藏间里，墙上正好有一个奇怪的印记，将护身符放上去后，墙上出现了一些文字，大意是某人已完成了“圣母升天”的仪式，并且拥有了可创造自己世界的力量，而他的力量将为了母亲而存在。四周有4个凹槽，你想起了那4张牌，到储物箱里面去拿出它们，并对应着放进各自的凹槽，一个新的大洞出现了！没说的，进入吧。

一股刺激性的味道让你醒来，你发现周围像是医院的手术室，而前面一张



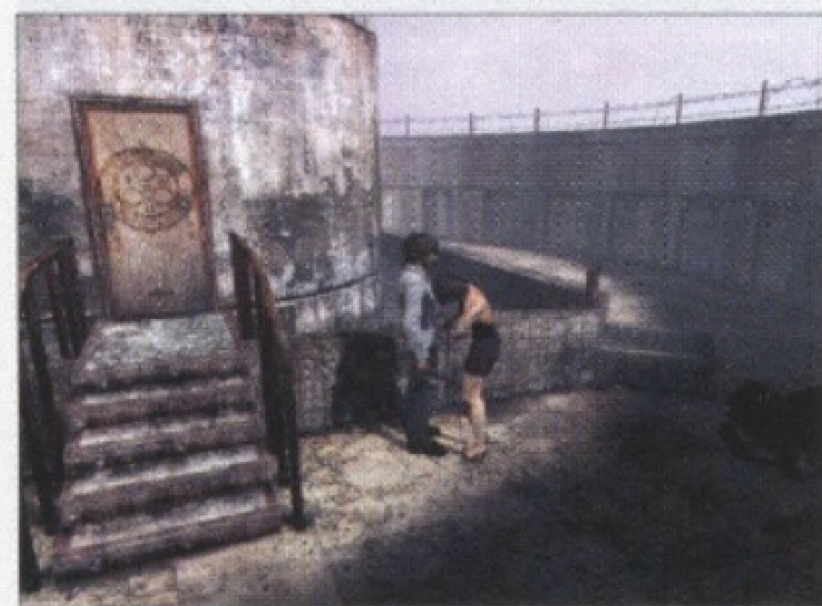
你好，麦克！


艾琳，谢谢你的帮忙。


辛茜娅变成了“午夜凶铃”的美国版。



拥有这样清澈眼神的孩子不可能是邪恶的。


天台上的小憩，这一刻是宁静的。

幕布后面，一个黑影不知道在手术台前做着什么，发出的声音令你感到恐惧。当他从幕布后转出来时，你赫然发现他就是曾经见过的那个长发男子！但此刻的他目露凶光，步步向你逼近，你来不及细想，拉开身后的门赶紧跑了出去。你认出了这里是本市圣杰罗医院的一楼，在对面的接待处（Reception）看到了一本日记，上面提到艾琳正是在这家医院，在贴幻灯片的灯板上你看到了艾琳的X光片，艾琳还没有死！到旁边办公室去拿一把美术刀，它挥舞起来很方便。一楼的电梯坏了，但从一旁的楼梯可以走，在上楼梯之前你在地板上发现了艾琳的手提包。来到二楼，看到了那些诡异的轮椅，可惜不能上去坐坐。这里左右对应共有22个房间，挨个儿去找吧，在某些房间内你看到了令人汗毛直竖的东西，在其中一间你拿到了一把“病房的钥匙”，但立即就被从天而降的铁笼罩住，幸好这把钥匙能开启铁笼让你脱困。你终于在某个房间内找到了艾琳，她看起来不仅伤痕累累，还饱受惊吓，你费了很大劲才让她相信你，艾琳说凶手就是那个长发男子，而小男孩出现保护了她。你决定带着艾琳一起离开这里。返回一楼盥洗室（Washroom）的传送点，当你通过这里回到家中时，才发现艾琳并没有跟着你一起走。不知道为何，屋里的感觉跟原来完全不一样，客厅里的吊扇也无缘无故落了下来。大门下有约瑟夫的新日记和一把小钥匙，在客厅的书架后又发现了更多的日记，从这些日记来看，约瑟夫一直致力于调查沃特·苏利文的杀人事件。虽然他在10年前就已被捕自杀，但约瑟夫却调查到他的墓地里根本就没有尸体。你也曾看到过那个空棺材，难道说，苏利文杀人来完成某个神秘的宗教仪式，这个仪式的力量又将他复活了？无论如何，应该回去看看艾琳了，你回到了噩梦的医院，等待在那里的艾琳一看见你就扑进了你的怀中。你询问了艾琳关于约瑟夫的事情，约瑟夫最后也神秘地失踪了，你们决定按照约瑟夫的提示继续去探寻事情的真相。

在二楼将电梯升上来，你们下到一楼，电梯后面赫然出现了一道铁门。利用小钥匙通过这里，里面的旋转通道被大雾笼罩着。你们一路向下，也不知道走了多远，当通过尽头的那道铁门后，你发现竟然回到了熟悉的地铁站。

提示： 10.一楼急诊室（Emergency Room）有营养剂，医生休息室（Doctor's Lounge）有急救包，器械室（Suooly Room）有恢复剂瓶。

11.二楼房间出现的各种道具位置随机，包括找到钥匙和艾琳的房间位置。这里共能找到除灵圣章、子弹、高尔夫球杆、营养剂、左轮手枪子弹，此外二楼某个房间内你能看到一件人皮，想到麦克了吗？

12.艾琳的皮包就是她的武器……女人皮包的价值果然不仅仅体现在价格上。

噩梦7：地铁站凶灵

为了照顾有伤的艾琳，你放慢了脚步走在她身边。来到B1的地铁站入口，你意外地看到了一个“熟人”，那是无辜死去的辛茜娅的怨魂，已化作了厉鬼。幸好你带着那把“归服之剑”，否则它也许会跟着你一直到世界的末日。为了进入地铁站，你从女厕所的传送点回家去拿那些地铁代币，你发现屋里的异样更加严重了，客厅的窗户疯狂地上下晃动，时钟的针不受控制地乱转，当你靠近时还会被神秘的力量所伤害。幸好你在门缝里发现了新的日记，约瑟夫告诉你可用圣烛和圣章来除灵，这样屋里的异像就可消除了。随日记出现的还有一把玩具钥匙（Toy Key），取了代币后返回地铁站跟艾琳下到B3的月台，你们在第一节车厢内又看到了那个玩具箱子。你用玩具钥匙打开了它，从里面拿出了一枚肮脏的硬币（Filthy Coin）。继续前进，走进B3左下方的传送点后，你又返回家中用厨房的水龙头洗干净了那枚硬币，“1$”的图案闪闪发光。你在大门下发现了新的日记，约瑟夫写到在沃特·苏利文自杀后的几天，公寓的一些房客都目睹了一个长发男子走进了302房间，并在里面发出奇怪的响动。返回地铁站，你们在B3右侧的一台自动贩卖机上看到了“1$”的字样，将硬币放进去后得到一枚“杀人现场钥匙”（Murder Scene Key）。你打算到辛茜娅的遇害现场去看看，但艾琳因为手臂有伤不能爬铁梯，于是你将她留在B3传送点的房间。穿过B4的月台你回到B1的地铁办公室门口，这里看来被警方处理过，但仍然有一张地铁月票落在地上，使用这张月票，再加上地铁代币，你就可自由出入地铁的两边检票口了。用钥匙打开辛茜娅遇害的那间办公室，找到一个电车扳手。然后你从B1另外一边的检票口下去接了艾琳再原路返回，你们一起来到B4的地铁处，用电车扳手启动地铁，但地铁只移动了短短一段距离就停下了。当你出来调查时，发现地铁移动这一段距离后正好露出一个密道。下完楼梯在进门前又发现了一把“归服之剑”，你自然不会错过。你们一起进入那道门，出现在眼前的还是大雾弥漫的旋转通道，通过这个通道，眼前的景色正是希望之家附近的墓地。

提示： 13.B1的入口有圣烛；B3的左侧长椅上有子弹；B3地铁的地板上

圣烛。

14.在第一次通过自动扶梯时，最好能将一侧的墙壁灵杀光，以免后来跟艾琳一起通过时受伤。

15.接了艾琳之后，在B2左上角找到子弹、急救包；B2中央隔断的两边各有营养剂；从B3右侧楼梯上到B2有软鞭，给艾琳的武器升级吧！

噩梦8：绝望的希望之家

你走到那个被掘开的坟墓边，写着"11/21"字样的空棺材仍然摆在那里。在墓地一角的烛台下找到了一根火炬（Torch），这时那个长发男人突然从身后的铁门里冒了出来，并拿着手枪不由分说地向你射击。虽然你打倒了他，但这之后他却像不死之身一样不时钻出来向你发动偷袭。你带着艾琳来到希望之家，这里已被烧成了废墟，一路上艾琳能辨认出写在各处的血红色古怪字迹，那些好像是一个孩子写的日记，他在这个孤儿院成长，也曾被关在水牢那边，4S教会的人在教他学习一门叫做《圣母降临的21圣徒》的功课，这个孩子还经常从这里坐地铁前往艾士菲市区找他的妈妈。你想起了那个小"沃特·苏利文"，以及死去的辛茜娅等人……在希望之家的空地上挂着一根铁链，艾琳应该能称手地挥舞它。在废墟中央你看到了一个坐在轮椅上的木偶，不过头部和四肢都不见了，地上的两张纸条提示你要找到木偶遗失的肢体就会出现通道，而这些肢体隐藏在黑暗中。你想到了一路上看到的那些井，也许点燃火炬能找到藏在里面的东西。火炬上需要有油，你决定返回家中取油。在家中的大门下你又看到了约瑟夫的新日记，上面写着他已调查出真正的沃特·苏利文并没有死去，用汤匙自杀的那个只是替身，而真正的苏利文正是那个长发男子！其实你早已猜到了这一点，但他跟那个孩子之间有什么关系，你相信迟早能发掘出来。在储藏室里给火炬加上油，返回到希望之家，这4条支路上都有井，右上角的路上更是有两个，虽然火炬燃烧的时间并不持久，但幸好每条支路上都有一个烛台可以点燃火炬（如图5）。在左上角支路的湖边，你意外地遇到了那个小"沃特·苏利文"，他的眼睛里看不到任何邪恶，他告诉你他想要到南艾士菲公寓去找他从未见过的妈妈。小苏利文跑掉了，你想起了房东日记里所写的那个30年前被父母抛弃的婴儿……无论如何你都坚信这个孩子绝不是杀人犯。离开湖边之前，你在女神像上找到了一枚"皇冠纹章"（Crested Medallion）。在右上角的支路第一次遇到杰士伯的地方你再次遇到了"他"，他跟辛茜娅一样变成了怨魂，你用在地铁站出口得到的那把"归服之剑"封印了他，顺便按照约瑟夫日记里所说的在巨石上找到了一把新的"归服之剑"。收齐了肢体之后，你将它们安在木偶身上，木偶自己动了起来，一个秘道显露在眼前。秘道内有一个像是教室的地方，你使用"皇冠纹章"开启了尽头的门，再次进入到迷雾笼罩的旋转楼梯处。打开门后，你们进入一个升降梯，接着是急速的下坠……

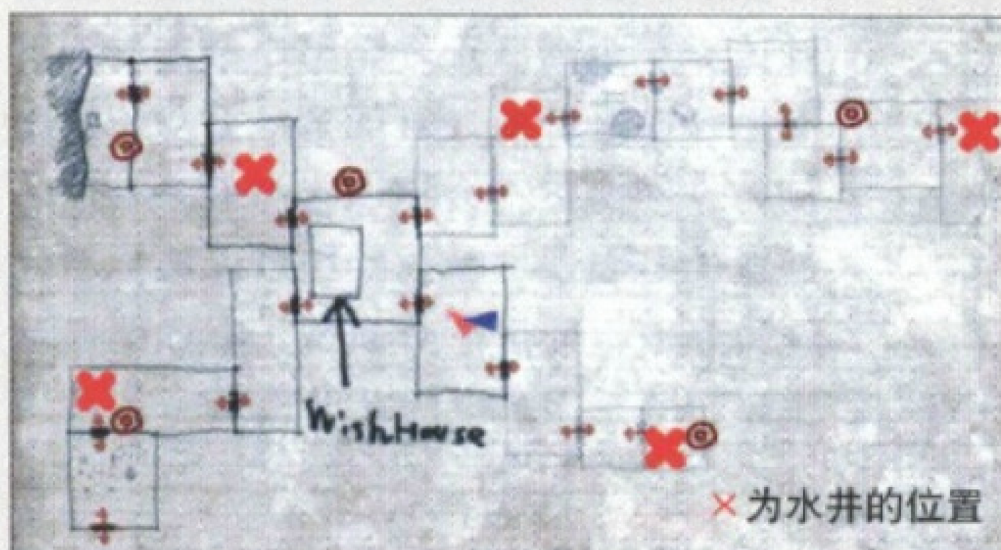


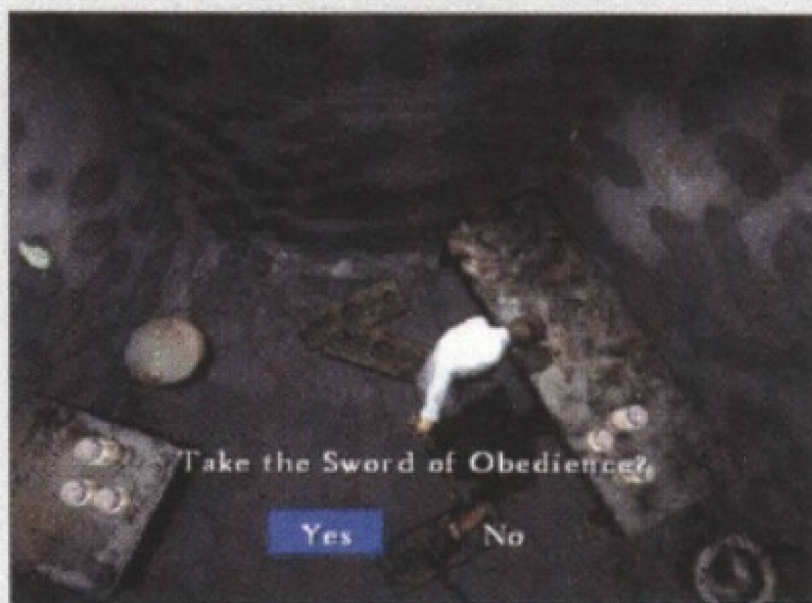
图5

提示：16.在希望之屋右上角的支路上有圣烛、营养剂；右下角支路有子弹、营养剂；左上角支路有营养剂。

17.为了节省空间，最好每找到一个肢体就给木偶安装上。另外，艾琳跑动的速度太慢，在取右上角支路的肢体时，可选择将她留在希望之家。

噩梦9：重回罪恶之地

也不知道下降了多长时间，升降梯终于停住了，当你们走出来时，发现这里就是水牢的顶层。沃特·苏利文真是无处不在，他拿着双枪向你猛烈射击，你和艾琳赶快从外面的环形走廊逃进了三楼，你进入1点钟方向那个房间，先把艾琳留在这里，像上次那样跳了下去。一直跳到厨房，你在最里面的停尸间，也就是安德鲁被杀死的那个地方找到了一件囚衣。衣服上好像有些字，但很模糊，也许泡在颜料里能显示出清晰的字迹。你从一楼的传送点回到家中，将囚衣在卫生间那缸恶心的血水里面浸泡了一下，字迹果然显示了出来。那是某个关押在水牢的囚犯留下的，他提到地下二层的钥匙被一个胖子拿走了，另外他还将一把剑藏在了床下，打算用来收拾那个胖子。现在的家中诡异状况越来越严重，你甚至看到有一些幽灵探出半个身子在墙上痛苦地挣扎，你只能用圣烛和圣章来让他们安息。在门下看到一本新的日记，根据约瑟夫的调查，你了解到沃特·苏利文的确就是那个在302室被抛弃的婴儿，他被父母抛弃后又被4S教会的孤儿院收养。不知为何，当他长大后认为302室就是他的母亲，每个星期他都会长途跋涉从寂静岭到艾士菲市来看望他的"母亲"……看来大小沃特都是真的，但为什么你会看到两个沃特？也许是在梦中发生什么事情都有可能吧。



这里有一把"归服之剑"


恶灵退散！

回到水牢后你到三楼带上艾琳，在二楼7点钟方向的房间里找到了一把"归服之剑"（就在床下）。你们下到B1，没想到在狭窄的走廊里遇到了一个肥胖的怨魂——安德鲁，你同样用"归服之剑"让他永远长眠。安德鲁的手里掉下了B2发电机房的钥匙，这样你们终于到了最下层。在那间宽阔的房间里，大量双头婴儿怪物排成了严密的阵形在等着你们，不过相信它们无法阻挡你前进的步伐。走进最后的门里，就像你猜想的那样，前面是迷雾的旋转通道，而出口

通往南艾士菲公寓。

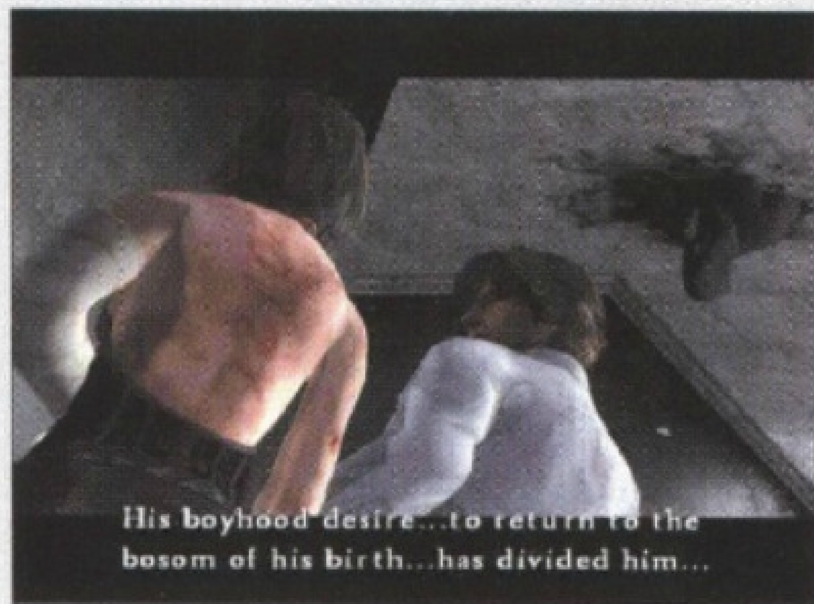
补充： 18：B1餐厅里有营养剂、浴室里有子弹；1F传送点房间有营养剂；3F有圣烛、子弹、营养剂；2F子弹、圣烛；1F圣烛、营养剂。

噩梦10：混乱的公寓

没想到刚到公寓外围，就在这里遇到了理查德的怨魂，正好你还剩下最后一把“归服之剑”，让他安息吧！在旁边的地上拾到一本笔记，那里面写到某人对生日、宠物店的猫、球筐里的排球和有趣的台球的怀恋，如果能回到那个时刻，时间的门才会开启……你进入到货物电梯，先往上通过B8到了B5的体育用品店，这里有一盒生日蜡烛，你顺手拿上了它。而体育用品店的另外两扇门一个通往B3的房屋，你曾在那里的桌上看到过一个生日蛋糕，便顺手将生日蜡烛插在了上面。离开时，你拾起了B3门边的一只陶瓷猫。返回体育用品店，从另一扇门来到B7的宠物店，将陶瓷猫放在柜台上的一个笼子里。从B7的另外一道门离开，你发现前面有一个完全倒置的房间，这里难道就是那个有着时间之门的房间吗？无路可走了，你返回B8的货物电梯，选择往下。电梯在B12停住，离开电梯后进入旁边的电梯，这里



擒贼先擒王，只有攻击一个是有效的。



约瑟夫总是在关键时刻给予你指点。

需要下铁梯，你只好让艾琳先在这里等待。下到地道里，在上另一头的梯子前你在地上发现了一个台球。上了铁梯，在拐角处看到大小沃特竟然在一起说话。“应该完成‘21圣徒’的仪式了”，沃特对小沃特说：“让我带你去找妈妈吧。”他强行抱着小沃特离开了，你想上去阻止，却来不及了。在B12的最后一个门前你找到了一个排球，按以前的路继续走到酒吧里，将台球放到台球桌上，再原路返回接了艾琳，来到体育用品店B5将排球放进球框中，你听到远处传来的钟声！

从宠物店下到B8的那个倒置房间，这里恢复了正常，出口的门上正有一个大钟。你们从这里离开，终于可以两个人一起来到酒吧了，可是酒吧的密码门却无法打开。在吧台上你找到一张字条，上面写着酒吧电话号码已改变，那么密码自然也就跟着改变了。正好这里有一个传送点，你回到家中，在卧室拨打原来的号码“555-3750”，电话留言回答这个电话已被改编为“555-4890”了，也许是因为新的广告牌还没有更换你还不知道吧！你没忘记在大门下去找新的日记，这次的日记已让你大概了解了整个事件的缘由：小沃特常常去看望302房间——他的“母亲”，但房间里始终有房客，而公寓的其他人大多对这个总是游荡在公寓里的小孩产生了厌恶，他们开始驱赶他，有人可能还对他采用了暴力。随着时间的过去，沃特对外界的感情从害怕与好奇变成了憎恨，他始终渴望着在302室找回他的母爱。在4S某个大人物的唆使下，他决定进行“圣母降临的21圣徒”仪式，杀死21个人来呼唤圣母的降临，洗涤这个世界的罪恶，那样就能得到母亲的爱……沃特的动机是善良的，但邪恶的手段最终让他变成了罪人。那么导致这一切的人呢？抛弃他的父母、对一个小孩白眼相加的房客、4S教会的信徒们，他们的罪在哪里？

回到酒吧后输入“4890”，一路上楼后你们进入了一个空旷的房间，有许多挂在墙上的巨大怪物向你们展开了攻击，你发现只要打中其中一个，其他的也都受到了攻击，你毫不犹豫地攻击那一个，很快就通过了这里。你们又来到了迷雾的通道，走到最下方，尽头处的门上写着“302”的号码。你在门口捡到一个笔记本，是房东桑德兰先生的，日记里记载着他看到沃特10年前拎着一个滴血的大手提包走进公寓的情形，那之后，他常常梦见这个长发的风衣男子在302号房门前哭着要找他的妈妈……

提示： 19.B8电梯外有营养剂；B5体育用品店内有3号高尔夫杆、圣烛；B7宠物店内有子弹、营养剂；B12电梯外有圣烛、急救包；B13楼梯上有圣烛；通往酒吧的B10途中有营养剂；B23出口前有急救包。

最后的噩梦：爸爸妈妈在哪里

这里像是过去的302房间，屋里到处都点着圣烛，感觉很祥和。四面散落着一些红色的日记，你将它们依次拾了起来，上面写着要“到房东的房间去寻找施法者母亲留下的东西，并将其焚烧”。茶几上有一本红色的书，上面记载着阻止恶魔降临的方法，需要用8根圣矛刺进恶魔的身体，来毁灭施法者“不洁的肉体”。地上还有一本画册，里面记述了一个盼望找到母亲的孩子最终被欺骗的故事，他想要唤醒妈妈，却只能唤醒恶魔，当他发现受骗时，将只能一个人哭泣，只有联系他和母亲的纽带，才能让他宁静地睡去。也许这本画册应该给沃特看看。回到客厅，你跟艾琳突然看到天花板上倒垂下来一个人的半截身体！他用缓慢的语气跟你和艾琳说话：只剩下两个人沃特就会完成他的“21圣徒”仪式，一是代表“母亲”的艾琳，因为善良的她从小就善待着来公寓找妈妈的沃特，沃特也因此将她作为仪式最后阶段代表“母亲”的最佳人选，在沃特将洋娃娃给了你那一刻开始，他就已决定了艾琳的牺牲；最后一个牺牲者正是你——代表“智者”的亨利·汤森，作为最后一个人选，必定有着最为特殊的原因，但那究竟是什么？空中的人应该就是约瑟夫的灵魂，他指示着你赶快照“深红之书”所记载的方法杀死沃特·苏利文。约瑟夫消失了，你在卫生间和卧室门之间的通道里发现了一把“希望的铁镐”，带着这把铁镐，你从卫生间的洞里回到了自己的家中，在同样的位置使用它，你的面前出现了一个秘室！秘室内一股恶臭熏人作呕，你很快就看到了臭味的来源，在你

的前方，悬挂着沃特·苏利文的尸体！尸体上刻着“11/21”的字样，他的确早已将自己作为21个献祭者之一，并完成了“圣母降临”仪式的第一阶段。根据前面所了解的，现在他已拥有了摆脱肉身的力量，这也是外面为什么会出现大小两个不同思想的沃特的原因吧？你在尸体上找到了一把“解放的钥匙”，你终于能打开那扇紧锁的大门了！在此之前，你在门下看到了最后一张日记，这是一份不完整的“21圣徒”名单，你看到了那些熟悉的名字，辛茜娅、安德鲁、理查德……还有艾琳和你。

去改变这一切吧！你用力推开了大门，眼前出现的是你看过的最恐怖的景象，蠕动着的血蛹铺满了墙壁和天花板，甚至连地板上都是厚厚一层，空气中充满了混合着血腥和铁锈的气味，令人窒息。你看到艾琳从远处蹒跚地走了过来，你们最终会合在一起。按照刚才“深红之书”和画册中提到的，你必须到105号房东的房间去寻找那一段脐带。公寓的格局好像有些变化，许多房间之间是相通的，你能找到不少的武器和药品。但从107下到一楼时，你发现105号房门被6条铁链锁了起来。在一楼的大堂，艾琳被地上的一本儿童画册吸引，不想再跟你向前走下去，那本画册上有一些涂鸦，写着“这是沃特的爸爸”。你独自继续前进，在一楼找到了6个悬挂在半空的诡异人体（如图6），你分别听到6句男人说的话后它们就都消失了，比如：“我说过不能要小孩！”“我们马上离开这里，我一点也不想多待了！”“这个臭小子只知道哭！”……这也许是沃特父亲抛弃他时说过的话，还残留在沃特的记忆里。当你回到105时，门已打开了，你在里面的一个红色盒子里取得了脐带。在打开盒子那一刻，几个画面猛地在你脑海中闪过，竟是一对年轻男女正在丢弃婴儿的情形，你猛地丢掉了脐带，感到头痛欲裂。那是什么？难道是沉睡在你脑海中的记忆？这时艾琳却先跑掉了，她想起了童年时一直在寻求母爱的沃特，她决定要去帮助他，但她却忘了现在的沃特已和当年不一样了。你捡起脐带一路返回302号房间，狭窄的空间开始飘荡着一个孩子的呼唤声：“爸爸，你在哪里？”，这声音几乎让你失去全部力量。回到房间，你发现沃特的尸体不见了，地上出现了一个大洞，带上最好的装备从这里下去吧，让一切都完结。

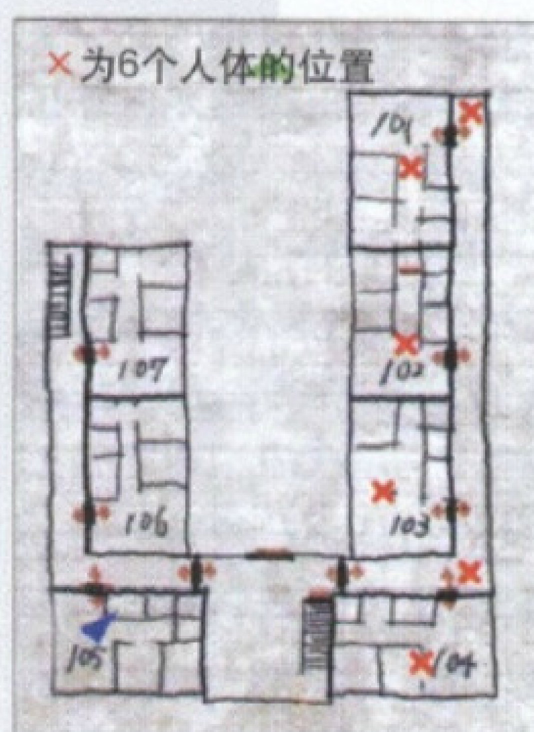


图6

在最深处你看到了沃特·苏利文，还有一个庞大的怪物挣扎着想要脱离束缚，中央的血池翻滚着，失去神智的艾琳正一步步迈向那里。沃特向你展开了攻击，他刀枪不入。你将脐带放在那个大怪物的身下，顿时感到沃特的力量大减，你再拔下周围的8根圣枪，依次插入怪物的身体，完成之后沃特终于失去了邪神的保护，在艾琳走进那个血池之前，你完全有可能击倒他。

提示：20.一楼物品：101房有子弹，102房有营养剂，103房有营养剂，104房有急救包，106房有圣烛，107房有营养剂；二楼物品：201房有营养剂，202房有归服之剑，204房有营养剂，206房有圣烛；三楼物品：303房有左轮手枪子弹，304房有营养剂。

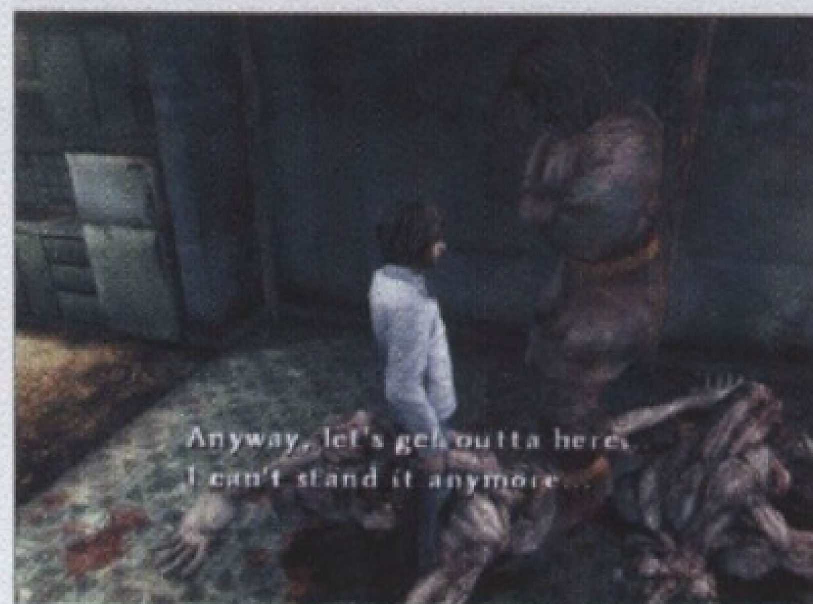
结局1 逃脱：你打倒了沃特，他的手伸向天窗里射进的光芒，最后轻轻地呼唤了一声：“妈妈……”而那个还在敲着302号房间门的小沃特，也慢慢地倒了下去。几个月后你拿着鲜花到医院去看望艾琳，她靠在阳光明媚的窗前，笑着对你说：“也许，我应该换个地方住了……”

达成条件：房间里用圣烛除灵80%以上，艾琳没有被血池吞噬。

结局2 母亲：与上面基本相同，除了艾琳最后一句的台词变为：“也许，我应该回到南艾士菲公寓去了……”

达成条件：房间里用圣烛除灵80%以下，艾琳没有被血池吞噬。

结局3 艾琳之死：你打倒了沃特，“21圣徒”的仪式最终被破坏，但你没有救出艾琳，她被血池吞噬了。第二天，你听到广播里传出了艾琳的死讯。也许最终你都没有明白所有的真相，但你完全明白的是，这个仪式带走的女孩也许是唯一一个真正善良的人……



这就是藏在孩子记忆深处的父亲。


大错特错不要来，污辱我的美。


杀死Boss是正确的，但是结局不一定正确。

达成条件：房间里用圣烛除灵80%以上，艾琳被血池吞噬。

结局4 21圣徒：你只能跟沃特同归于尽，“21圣徒”的仪式最终完成了，小沃特终于走进了302房间的大门，他会得到他想要的母爱吗？

达成条件：房间里用圣烛除灵80%以下，艾琳被血池吞噬。

隐藏奖励

1.第一遍通关时达成任何艾琳没有死去的结局。用通关后的存档开始新游戏，在第二遍游戏时可在艾琳的303号房得到护士装，通关后存档，再开始第三遍游戏就可选择让艾琳穿上它。

2.4个结局都完成过，并拿到过艾琳的护士装，再次开始新游戏时选择它，你会看到辛茜娅穿着性感装出场……



登陆诺曼底（下）

■吉林 夏拉非

第二章 Chapter 2

这只是一天的胜利，而不是整场战斗。同盟国军队意识到己方重型装备的匮乏和作战日程的迟缓。按照最初的计划，突袭的第一天夺取Caen和Bayeux，也就是除犹他海岸以外的全部滩头，建立起一道距离海岸线6至10英里长的前方战线。

任务一：卡灵顿

任务目标：肃清卡灵顿小镇中的敌人（主）；阻止德军夺回小镇（主）；摧毁德军设立在郊外的高射炮（次）；消灭逃向后防的德国士兵（次）；乘胜追击溃败的德军装甲（次）。

卡灵顿小镇的地形并不复杂，但众多藏匿于建筑内的敌人着实让人头疼。从田间小道走上沿街的公路后马上就会面临十字路口大批伏兵的考验，在这里最有效的策略就是进入拐角房屋旁的建筑内，只要有足够多的步兵和机枪手，那么只要是靠近这栋建筑正面的敌人基本上没有还手的余地就被击毙了。对于十字路口两条道路上的重机枪来说，最好让侦察车停在能看到沙包的位置，然后派出火箭单兵匍匐爬向重机枪手，即使被发现也能在阵亡前将这个路障端掉，安全起见也可在火箭筒兵身后跟随一个医务兵随时治疗。对于视线和射程都很长的重机枪堡垒就要采取绕到后面攻击的方法，因为只要在重机枪射程范围外靠近堡垒，机枪手就会离开固定武器自行反击，对付一个单独的士兵可比一架重型枪械容易多了。在十字路口南边路旁会有一个埋伏敌人的小民宅，用这栋建筑可展示一下两名火箭筒兵配备两名医务兵的超强威力——拆房速度几乎可以和坦克相提并论。顺利解决掉路口的全部敌人后余下的战斗就显得轻松许多，只要掌握驻进适当的建筑对付敌人重机枪的方法，就可轻而易举地以最小损失消灭所有敌人——先用侦察摩托车探明敌人的位置，然后寻找距离他们最近的房屋，并绕道从另一侧进入建筑，就可利用门窗作掩体自动消灭射程内的敌人。肃清小镇内的所有敌人后来到北边的敌人基地插上英国旗帜就可完成当前的主要任务。

新的危机出现，援军抵达后会发现原来在西边旷野的德军已挖好战壕准备夺回卡灵顿。首先将主力部队集中在十字路口追击向西逃窜的敌人，防止他们回到公路边的战壕，这样可在接下来的战斗中省掉不少气力争夺战壕。将刚刚抵达卡灵顿的援兵派往公路旁边的战壕，其他步兵则从南边尽可能绕过敌人的防线直接攻击他们的高射炮。只要成功摧毁两门大炮，小镇就不会受到远程威胁。

良品 总评 7.8

制作	Digital Reality
发行	Monte Cristo
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/2003/XP

文化包容性：8.5　上手精通：7.5　画面：8.0　音效：8.0　创新：6.5　剧情：8.0

配置要求
CUP：PentiumⅢ 1GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：1.6GB



空荡的房屋成为盟军士兵对付埋伏在街市的德军的绝佳掩体。

不多时敌人的重型武力会从西边杀到，起初对付这些坦克只能依靠埋伏在战壕中的火焰喷射兵和火箭筒兵，但目前拥有的兵力最多只能靠守株待兔的方法消灭2辆左右的坦克。好在当我方兵力不足时更加强大的援兵会从北边公路进入小镇，立刻将这些坦克和远程火力派向旷野中的前线，仍然将火箭筒和喷火器两种士兵搭配医务兵安置在沿路的战壕，阻截敌方的装甲车辆，己方坦克则用来做最后的防线守在公路上，一旦对方只剩下一两辆坦克时就会撤离，如果我方拥有足够的实力可乘胜追击干掉残余的敌人。这样经过漫长的战斗，盟军终于又向最终的胜利迈进了关键的一步。

任务二：瑟堡

任务目标：抵达并捍卫港口（主）；摧毁德军防空堡垒（次）；保护港口仓库（次）。

为了取得港口的控制权，德军布下重重防线把守港口。盟军派出了精锐重装部队对沿海的敌人发动突袭，希望能借此行动夺回瑟堡港口并摧毁德军先进的防空武器。由于德军的AT PAK-40炮射程非常远，超过了我方所有侦察车辆的视野，并且这种火炮专门用来打击车辆的行动能力，因此只能先让中间的一队坦克平行向南移动，避开火炮的射程绕到防线侧面，先用侦察摩托车探查敌方的坦克和炮台位置，然后利用M7这样超长射程的坦克先发制人，只要在第一道防线旁边打开一个缺口就可一举消灭目前威胁最甚的几门AT PAK-40火炮，为北边的坦克队伍解除路禁。对于海边的两座堡垒可让坦克远距离摧毁或使用工兵爆破皆可，几乎没有任何危险。当我方部队开进港口前的小村庄时，会接到报告说港口遭到敌人破坏，需要立即赶往救援。从公路堂而皇之地进入港口会遭到德军坦克的伏击，因此军力薄弱的我方只得寻找防守漏洞从南边的田间溜过，尽量减少损失坦克的可能来靠近港口。不论是从港口旁的小路绕道进攻还是展开正面冲突，都会面临两辆德国重型坦克的威胁，用盟军孱弱的装甲部队根本无法与之抗衡。因此唯一的解决之道就是发挥反坦克士兵和火焰喷射器兵的巨大威力，先清理掉港口入口附近建筑物中的敌人，然后选择一栋被引出来的敌坦克必经路线旁的房屋，将所有的反坦克士兵、火焰喷射器士兵和医务兵派进去，再让工兵在建筑物前铺设地雷，这样只要派出摩托车引出敌重型坦克经过有伏兵的建筑物，就可见识到比坦克有力得多的专家级车辆杀手们的精彩表演了——地雷让坦克丧失行动力，反坦克士兵摧毁坦克护甲，巨大的火焰将坦克内的德国士兵消灭，让坦克提前爆炸。只要两辆德军坦克被摧毁，就可完成有18分钟时限的保护港口任务。现在可将全部兵力投入港口内，消灭最后的敌人，让英国旗帜代替原本的德国国旗，一次至关重要的突袭任务即可顺利完成。

任务三：西恩

任务目标：确保至少3辆运输车安全撤离（主）；守护河桥（主）；摧毁轴心国所有的AA高射炮（次）；保护车站一段时间（隐藏）。

这个任务会有一个令人意外的轻松的开头，只要集中所有坦克一路猛冲猛打即可消灭沿途的所有敌人部队，只是注意不要让坦克彻底报销就可在战斗间歇使用两辆贝德福德维修车进行维修。成功突破敌人防守穿过大桥后盟军的轰炸机会将北面的德军堡垒摧毁，但不多时敌方的火车会运来大批坦克，因此要



防守战中常用的筑垒方式，以减少坦克受到的伤害。



如此防守，即使德军陆续派出百辆战车也无法通过这座桥。

技巧心得

1.侦察兵：同其他RTS游戏一样，侦察兵广阔的视野为其他战斗单位提供了明确敌人位置和优先攻击的优势，在后面的任务中侦察兵一般都是出现在摩托车或侦察车中的。但要注意的是，这些机动车辆增加了侦察兵的移动速度和防御能力，却削减了视野的广度，因此在一些攻占山丘的战斗中最好让侦察兵离开车辆独自探查，这样可减小被敌人发现的可能并且比较容易控制。

2.撤离：将士兵派入建筑可增大他们的视野，并且房屋可以成为绝佳的掩体。然而同在坦克中被炸死和烧死的士兵一样，一个封闭的掩体在遭遇破坏性攻击时是十分危险的，为了尽可能地挽回损失，游戏中的暂停功能至关重要——在建筑物或车辆快要被摧毁时，立刻暂停游戏让士兵撤离掩体，这样多少可以抢救一些士兵，更何况如果坦克没有被彻底摧毁，还是可被修复再振雄风的。

3.跟随：跟随功能可以让一个单位不需额外控制自动跟随选定目标移动，在战斗中选择让医务兵跟随步兵，维修车跟随坦克十分重要。因为如果框选全部士兵和车辆，医务兵和维修车也会参与战斗，而这些辅助单位的战斗能力很差，所以只有选择跟随其他战斗单位才能保证医疗单位始终在后面克尽职守而不会莽撞地冲上前线送死。

4.筑垒：这是坦克单位最常用的防守功能，能迅速在正面建立起一道三面的防御沙垒，可抵挡一定程度的伤害，但代价是坦克不能移动。有许多遭遇战会出现一辆以上的德国坦克，这些战争机器的威力远大于盟军的装甲车辆，因此在面对这些大型坦克时迅速筑垒可更好地保障我方坦克的存活率。因为只要没被彻底摧毁，就可修复继续投入战斗。


拯救即将被枪决的盟军士兵。


如果敌方坦克没有报销，那么我们就可以使用他们送来的这些高级装备了。

保证车队护卫队必须赶在前面扫除障碍。经过河西岸的道路向北进入车站，会出现保护车站的隐藏任务，只要消灭这里的敌人并停留一段时间即可。由车站向东越过浅滩将东北角的堡垒和坦克全部摧毁，等待运输车安全通过这片区域后，指挥官就会通过无线电指挥部队守卫河中央的桥。将原有部队同增援部队分成两队并各派一辆维修车在桥的两头布好阵形，选择筑垒加固防守（快捷键D），只要将两批坦克以桥头为圆心扇形排开，并在后面放置维修车，基本上不用操作就可顺利完成守卫任务。相比之前的艰苦战斗，这场战役可以当作历史课程来了解。

任务四：圣罗

任务目标：占领全部关键的战略要地（主）；阻止AA防空炮安置成功（次）。

市区内的战略点只有一辆德军坦克把守，即使德军不情愿也只能拱手相让。但在轻松地攻下这里时最好派出一辆坦克去救援即将被执行枪决的一队盟军士兵，地点就位于市区战略点的西北角。留下一批坦克镇守市区，只要将旗帜周围的两个入口各放置两辆坦克并配备一辆维修车，基本上就可坚持到底。离开城镇向南移动时会遭遇不少迎面而来的敌方坦克，因此最好让一辆吉普或摩托车在前面开道，一旦发现敌情就让所有坦克就地筑垒变成临时碉堡，这样基本上可保证不损失任何一辆装甲车辆，否则后面的战斗会很吃力。南边的道路会有一处碉堡把守的关卡，这里道路狭窄并且遍布地雷，因此必须携带一名工兵将地雷排除，并且在这里关卡筑垒等待一段时间，会有不少德国装甲车来做造价高昂的活靶子让我方的坦克练习射击。一旦安全通过两座碉堡就开始向东边的高地爬坡，噩梦般的战斗便会接踵而至。首先是山坡斜度较大，这样就逼迫我方坦克只能一字排开排队进攻。山路过窄又只能容下一辆半坦克并排，再加上这个战略点旗帜四周有紧挨着的三辆重型坦克，并且一旦交火还会有两门75炮频繁地破坏我方坦克上的武器，因此这场战斗比拼的是谨慎和运气。首先让摩托车内的侦察兵下车，这样视野能增大不少，而且可以减小目标。让侦察兵慢慢爬坡到看见一辆敌坦克为止，然后派出两辆射程最远的坦克，每辆再尾随一部维修车。让两辆坦克乖乖地步步为营其实很困难，但只有在尽可能远的距离发动攻击才能保住坦克不被摧毁。一点点移动坦克直到刚一开炮就马上原地筑垒增加防御能力，然后让侦察兵匍匐爬上山头——敌方的重型装甲不会看到他。干掉第一辆坦克后等待维修车完全修复坦克，只要75炮停止轰炸，就卸垒恢复行动继续向前试探，如此反复只要坦克没有被一次性摧毁就都有回转的余地。没有了坦克的把守，敌75炮也就如同瓮中之鳖只能等死。成功占领第一个山头上的战略要地后，下面的两个山头就会容易一些，只要使用相同战术再照顾到已占领的要地防守工事就可赢得最终的胜利。当然夺取山头要地的战术相对灵活，如果不在乎碰碰运气也可直接让全部坦克冲到山顶同对方坦克近程交战，但这种打法比较危险，容易造成后面的战斗兵力不足，需斟酌使用。

第三章 Chapter 3

瞄准德军的领地，盟军士兵痛快地释放着他们的狂怒，并以每天超过1100发炮弹的惊人速度痛击自己的敌人。继续战斗吧，小伙子们，无论是谁制造了沙场上更多的喧嚣。此时此刻，我们英勇的坦克队伍正同无论体积还是火力都两倍于自己的德国坦克浴血奋战，佳讯的传来使我们整夜都倍感温暖。

任务一：眼镜蛇行动

任务目标：占领并镇守该区域内的全部战略要地（主）；包围德军基地（次）。

这场战斗的场景开阔风景优美，但难度非常大。我方分别有两批坦克队伍在小路上等候待命。由于中间的敌人营地防御工事非常坚固，不可能轻易打开缺口，绕道行驶又会受到四周的几个据点的敌人干扰，因此分别攻下中央主营四周的两个战略要地后保留一个防守最薄弱的以防止敌人的增援部队出现（一定不要过早地将四周三个路口全部占领，否则敌人的增援部队会源源不断地出现，那样战斗就非常吃力了），在不会受到任何外来干扰的情况下慢慢攻打地图中央圆形的德军营地。首先使用侦察机察看敌方的兵力部署情况，然后集结所有的坦克和维修车一点一点地蚕食掉这些重型坦克。只要能保证一次冲锋能完全摧毁敌人的车辆而我方又没有损失任何一辆坦克，就可马上撤离敌人的视野进行抢修，待部队休整完毕就再次杀入营地，如此反复就可完全瓦解这个密布坦克和高射炮的战略要地。在准备占领中央营地前，最好先把剩下的一个路口占领，然后赶在敌人增援前占领主营，就可成功完成全部任务。

任务二：蓝外套行动

任务目标：保护雷达站（主）；守住峡口（主）；使用电波塔（次）；找到标记这个地区的方法（次）。

被分为若干层的地形四处都布下了敌军的重型坦克作为临时碉堡，尽管盟军派出了全兵种队伍夺取位于山区深处的雷达站，但仍然要延续使用侦察兵亦步亦趋的方式逐个摧毁德军的防守力量。先派出一名医务兵跟随侦察兵从起始地点南边的山壁靠近峡口，这里有火炮和活动的坦克把守，要在我方坦克的

最大射程处先行攻击避免同时应付两门以上的炮或坦克，尽量保全车辆不被摧毁，这样每次战斗下来都可修复完全。穿过田野后开始进入盘山道，这时长官要求使用南部高地的敌方电波塔，通向那里的唯一途径就位于西南角落的一条细小的路径，只有步兵可通过这条小路。派出全部步兵单位从小路冲入南边高地，这里只有少量的敌人把守，并且还有一个医疗帐篷可用。只要占领此地就可使用电波发射塔与总部联系呼叫援兵，不多时更多的坦克就会在西边道路出现，这样我方就有足够的兵力分散开来对付东边的敌人并守住道路中央的峡口（敌人只会攻击一次峡口，屏幕上方的倒计时完毕就会发动攻击）。在将坦克部队开入盘山道时遭遇大片的地雷和北部高地上的火炮阻挠，无论如何也无法越过这条防线。这时指挥官会要求寻找四周能燃烧的物品制造浓烟，这样我方的轰炸机就可确定德军火炮阵列的具体位置进行控制援火。仔细观察盘山道入口旁边有一条向西的小径，可让步兵进入满是火炮的高地，先用坦克将全部火炮摧毁，再让一名侦察兵随同火焰喷射器兵深入西边腹地，可在北端的地图边缘找到一堆木柴，点燃后我方的空袭可摧毁掉高处的全部火炮，这样在工兵将地雷移除后我方就可集结所有的坦克和士兵杀上北面的高地占领雷达站。

任务三：蒙坦反击战

任务目标：占领并守护蒙坦的全部战略要地（主）；确保通向河流的道路畅通无阻（主）；保住两座桥不被摧毁（次）。

由于我方已占领了东边的两个地点，因此只需将坦克集中在路旁防守西边的敌军即可。尽管没有维修车，但可在南边据点的维修站修理损坏的坦克，但要确保维修站里面的工兵不被偷袭的德国步兵击毙。本次任务援军会不断出现，屏幕右上角的Reinforcements Remaining后面的数字表示剩余援军的批次，右下的时间表示距离援军到达该地的剩余时间。首先将现有的部队安置妥当——南边的据点派出几名步兵和医务兵保护修理站内的工兵，因为不时会有德国步兵从南边的地图边缘出现偷袭修理站。由于敌军只有河上的两座桥作为进攻路线，因此只要将现有坦克筑垒安置在桥头（把守南桥最好将坦克安置在桥的西边，这样可防止在南边出现的德国工兵将桥炸毁），就可高枕无忧地准备袭击西边敌人重兵把守的战略要地。将增援的坦克积累到一定数量，一部分补充桥头损失的部队，剩下的作为进攻主力从南桥过河，这时应该可看到我方的侦察机坠毁在敌人营地附近，幸存的飞行员逃到了两条道路间山丘上的一栋房屋后面，他刚好给我方步兵指引了一条可偷袭敌人据点的小径。确保南桥附近没有敌人后，派出所有步兵从小路来到飞行员所在的建筑物旁候命，然后等待我方坦克到位后全面袭击德军唯一的战略要地。一旦将这里插上美国国旗，把守三个要地的倒计时便会启动，基本上将全部兵力分为南北两批就足够抵挡德军残部的攻击。坚守阵地！胜利已离我们不远了。

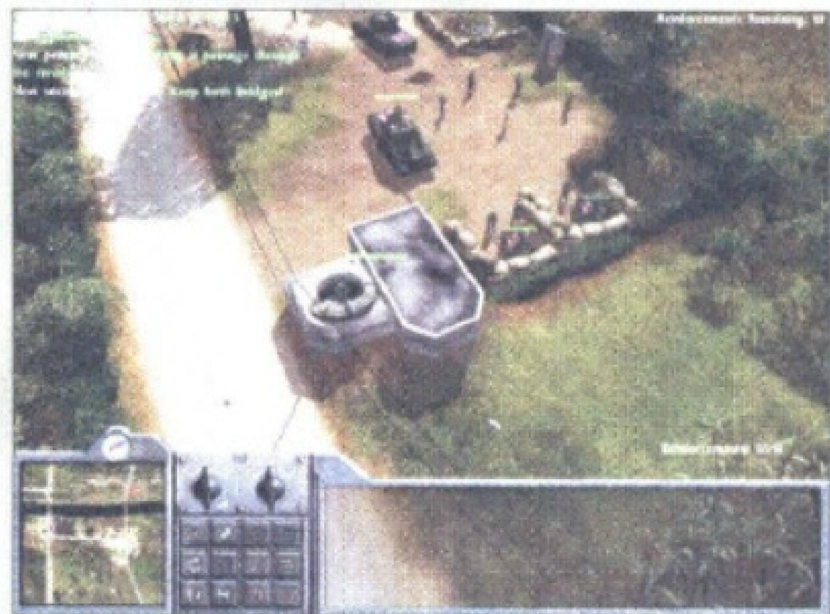
任务四：弗拉埃斯保卫战

任务目标：封锁弗拉埃斯（主）；夺取或摧毁德军的电波塔（次）；阻止火箭弹运输队逃走（次）。

作为最后一场战斗，在弗拉埃斯需要完成的任务并不繁杂——突破两个山丘之间的敌人防线并夺取德军的营地。在开始战斗前仔细观察一下地形，用侦察机搜索两个山丘南北两侧的话，会发现北边的两个峡口防御能力远远超过南边，而我方部队也被安置在东西两侧，很明显指挥官的意图是要两条线路从南边切入中间的道路，然后一路向北杀入德军营地。其实营地本身并没有多少驻军，只是两侧山坡上的坦克和火炮非常密集，所以并不容易攻破。让东边的部队利用侦察车扩大视野，逐个击破东南的火炮和坦克。西边我方坦克数量很多，可先不动用已筑垒防御的一部分，将其余坦克派往西部山丘的顶端夺取电波塔，这上面的敌人稀少，十分容易占领。一旦我方坦克进入中央道路，德军的大部队就会从南边源源不断驶向北面的营地。这时我方可能会根据损失兵力情况调派援兵，注意要一边控制住敌军队伍，一边快速向北行进，将所有兵力都调往北边的敌人营区，这里防守薄弱，一旦成功占领就立刻转为防守，只要坚持一定时间就可完全控制弗拉埃斯。鉴于我方援军增援会很及时，因此只要成功进入敌营就不会出现其它意外，并且不必理会东西两旁的德国守军，只要专注于把守营地即可。

尾声

西部防线的德军已开始退却，诺曼底的战斗让希特勒麾下至少240 000人死伤，200 000人失踪。随着弗拉埃斯保卫战的结束，残余的德国第七和第五装甲师溃败逃亡，更多的德国部队在诺曼底被捕获和痛击。许多残兵试图反抗回击，但没有一个拥有足够的力量。现在是时候安享曾为之浴血奋斗的荣誉与和平了。P



尽管步兵全部严阵以待，但这场战斗仍要依赖坦克来取得胜利。



守住桥梁！如果被德军炸毁，那么我们将会失去一条关键的运输道路。



这条公路上会出现大批的德军运输队和护送队。

网闻急报

中国台湾省网络游戏排行榜	
(2004年9月下旬)	
1.	天翼之链 2.56
2.	希望 Online——鬼马夜总会
3.	天外 Online
4.	O2 劲乐团
5.	梦幻之星网络版——蓝色脉冲
6.	童话——天方夜谭
7.	石器时代 7.5——精灵的召唤
8.	中华职棒 Internet Game
9.	N-age 3.0——梦想 e 甸园
10.	童话——国王的新衣
资料来源：巴哈姆特游戏资讯站	

EA将在中国设立网络游戏开发中心

世界上最大的视频游戏发行商Electronic Arts计划使中国成为全球网络游戏开发的中心，在2010年以前将建立一个500人的开发机构。EA目前在亚太地区的最大市场是日本、澳大利亚和韩国，去年占到了公司亚太市场收入的一半以上，但从长期来看中国将超过这三个国家，成为该地区网络游戏发展的中心。统计数字显示，去年亚洲网络游戏市场总收入为7.615亿美元，其中中国市场为1.597亿美元，预计中国在2008年的市场总收入将达到8.23亿美元。

EA亚洲区的高层表示，亚洲的网络游戏产业在过去三年中发展很快，EA希望收购亚太各国本地的游戏开发商或与其进行合作，发展网络游戏以及新兴的手机游戏市场。EA宁愿采用网络游戏的形式，而不愿像微软、索尼那样利用游戏机进入中国，是因为网络游戏难以盗版，也避免了游戏机开发、销售的高昂费用。EA的目标是2010年之前在亚洲取得十亿美元的收入。

韩国网络游戏排行榜	
1.	冒险岛 Online
2.	Fantasy LIFE
3.	天堂 II
4.	君主
5.	天翼之链
6.	天堂
7.	魔法飞球
8.	奇迹
9.	精灵
10.	Crazy Arcade
资料来源：韩国Rankey站	

游戏、电影携手 国内网游、动漫产业合作互补



上海美术电影制片厂与光通通信在第二届ChinaJoy展会的现场签署了战略合作协议，旨在进行动漫与网游产业的互补。据悉，目前日韩已经进入“三者合一”的时代，也就是以同一个题材同时进行动画片、漫画书和游戏三者的联动开发。上海美术电影制片厂与光通通信发展有限公司结成战略合作伙伴后，将充分利用各自优势和资源，开拓更广阔的市场。从2004年起，鉴于动漫与游戏产业关系的日渐紧密，美影厂联手国内各大网络游戏运营商，相继开发和参与发行了《玛雅传说》、《热血江湖》等漫画产品。

云网销售风云榜	
(2004年9月下旬)	
1.	网易一卡通（大话/梦幻）
2.	盛大网络游戏卡
3.	仙境传说（RO）网络游戏卡
4.	网星（魔力/轩辕剑）直充
5.	剑侠情缘网络版
6.	命运 II
7.	骑士 Online
8.	华义 WGS 游戏卡破天一剑
9.	奇迹（MU）网络游戏卡
10.	游龙（金庸/吞食）
资料来源：游卡销售云网	



《星球大战——前线》推出服务器程序

3DGamers.com网站日前提供下载了一组专门的服务器程序，可以让玩家为刚刚发售不久的射击游戏《星球大战——前线》（Star Wars: Battlefront）自由架设游戏对战服务器。这个67MB大小的专门对战服务器程序支持互联网及局域网对战，支持的对战人数为2到50人（视架设的服务器运算处理能力以及网络带宽而定）。



网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《三界传说》	公开测试	10月1日	正式开始公开测试
《豆豆秀》	三次内测	9月18日	开始第三次内部测试
《仙境传说》	新服开放	9月17日	推出能够让玩家在地图中自由PK的服务器，并进行内测
《咕噜咕噜》	版本更新	9月16日	添加了GMTool功能，修改了经验值的算法，杜绝外挂

热点追踪

大陆网络游戏开发小组系列之十四

燃烧的思想
燃点工作室与他们的另一种游戏思维

■本刊实习记者 小虾

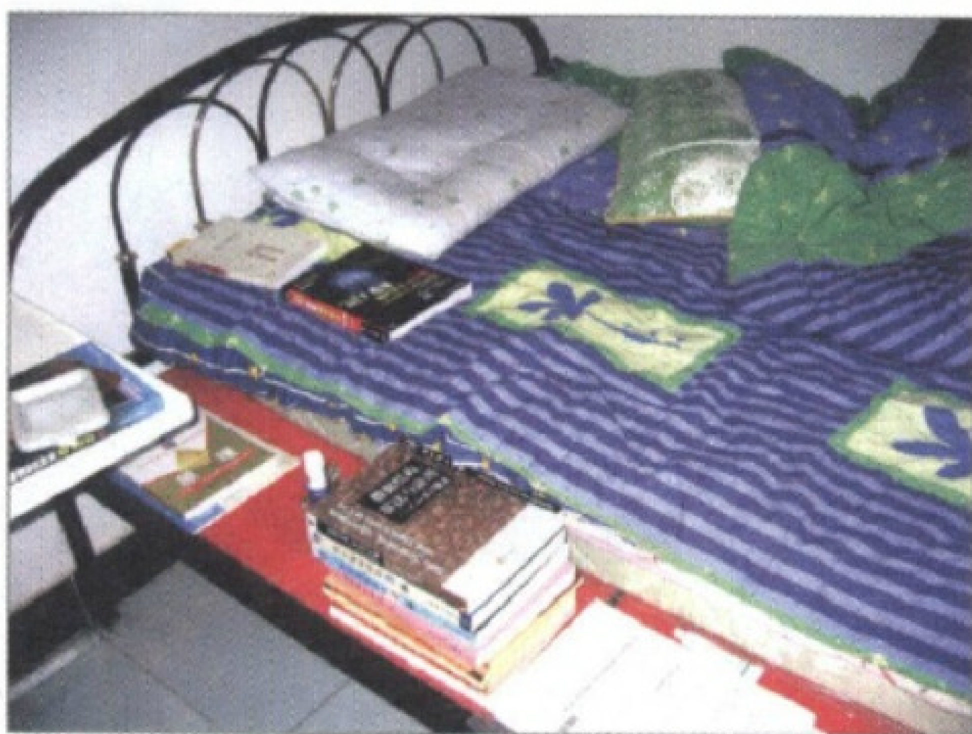
从理性的四环路拐上八达岭高速，不一会城市的喧嚣就离我们远去了，直到汽车驶进京城北面的回龙观镇。做为近几年北京人安家落户的热点地区之一，这里多少还处于一种欠发达的状态中，鳞次栉比的居民楼和尚待开发的荒地互相映衬，路面上也不见车水马龙的热闹景象，如果告诉一位客人这里是个内陆地区的县城，也许不会让他觉得惊讶。对于邻近北京主城区而消费水准相对低廉的回龙观来说，也许没有比这里更适合的创业基地了。我们今天将要造访的燃点工作室，也正是回龙观众多游戏开发小组中崭新的一员。


这就是燃点三人组和他们不多的家当。

一

从事先得到的地址上，我们已经能大概猜测到燃点的工作环境，果然在一片居民小区的顶楼，我们找到了此行的目的地。门开处，呈现在我们眼前的是一间标准的住宅单元，除了厨房里没有动过烟火的迹象，以及客厅里一字排开的几台电脑之外，这里都像是一座普通的民居。燃点工作室的王斌接待了我们。此时正值星期日午后，屋里只有三名开发人员，显得有些冷清。正当我们为工作室的其他人没来上班感到遗憾的时候，王斌笑着告诉我们，其实这三个人就是燃点的全部。

燃点工作室是在2003年8月17日正式成立的，之所以命名为“燃点”，是取“燃烧的思想、中国游戏业的一个起点”之意。燃点成立之初就只有三名成员，后来经历了一次人员变动，但人数上一直没有变化。“我们一开始就清楚地认识到，光凭三人之力是没有办法做出一个游戏成品的。但之所以没有扩张，是因为我们的思维和其他小组有所不同。”王斌解释说。这种思维的不同，具体来说就是其他小组可能会拿着策划案去吸引投资，然后开始制作一个完整的游戏。而燃点的目标是首先写好一个坚实的游戏引擎，拿出真正可以用来展示的成品。之后的发展方向则可能是多方面的。“我们可以吸引投资继续做游戏，也可以依靠这个引擎的授权使用和维护来支撑我们的发展。”王斌自信地说。


摆在枕边的书籍包罗万象，从风俗学到经济学不一而足，游戏开发者必备。

王斌所说的引擎是燃点成立至今一年多以来唯一的工作项目，目前整个引擎已经基本整合成型。我们在电脑上看到了这款3D引擎的即时演示Demo。这个引擎的构建以室外场景为主，在悠扬的笛声映衬下，类似《孤岛惊魂》主菜单的移动镜头缓缓扫过树林、河流和草地。令人印象深刻的是其光影效果，完美表现了如《波斯王子——时之砂》中那样细腻的柔光效果。这也是燃点的成员们最为满意的地方。

二

一个高质量的引擎不可能是一群毫无经验的人写就的。燃点的三名成员在此之前都有丰富的游戏开发经验。

王斌，程序。毕业于北京理工大学工程力学专业，但踏出大学校门后从事的却是软件开发工作。2000年王斌加入目标，主要进行战网系统的开发，后来负责三维图形引擎Gfx3D的开发，进入《傲世三国 II》的小组后构建了“OverMax”（傲世）游戏引擎，有完整而系统的3D引擎开发经验。

何榛杰，策划。大学时主修船舶设


自己动手，丰衣足食：这就是自己攒起来的一台服务器。

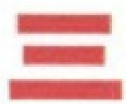
计，毕业后相继在北京创意鹰翔和辐射软件有过简短的从业经历。熟悉程序以及程序的技术细节，具备数学和经济学知识，可独立完成大型游戏的数据平衡工作。

王文江，美术。2000年在北京明天时代动画公司参与制作3D动画《电脑城历险记》。2001年就职于北京娱动工场，开发了2D游戏《皇家纹章》、《大家来找X》等。2002年王文江加入了目标软件《傲世三国II》项目组，在《傲世II》暂停研发后任北京赛博先锋软件公司游戏角色组组长，主要作品为3D网络游戏《荣耀》。

研发经验是一个游戏开发的基础。王斌坦言，当初他在目标时写的引擎，现在看来还有很多不足，归根结底还是经验上的欠缺，而且国内开发团队常有的人员动荡对研发这样一个脉络性很强的工程来说也是致命的。现在国内独立开发3D游戏引擎的公司和小组不在少数，那么燃点的引擎有什么独特之处呢？"我对我们的技术是自信的。"王斌说，"我们的优势就在于这个强大的渲染引擎本身。"

"从业人员都知道，一个现成的游戏引擎拿过来想要吃透它是很不容易的。而从头写一个引擎虽然可以从开放的资料中获得帮助，但是像《半条命2》那样的泄漏代码，对于一个引擎的写作来说可谓毫无用处。因为它显得硕大而庞杂，架构也可能和自己正在写的东西完全不同。写引擎最大的困难不在于技术方面，因为类似水面效果这样的特效，一个从业者单独钻研半个月也可以搞明白，但是把所有这些特效整合起来，构建起真正能为游戏开发服务的成熟产品，却是难上加难。约翰·卡马克在制作《毁灭战士3》时引擎的大体构架早就做好了，但是优化这个引擎，让整个体系能够动起来就用了两年时间。而我们在一年多的时间里独立开发了这个引擎，并且有了成熟的演示Demo，并不是像一些小组那样拿着策划案去寻求投资。"王斌说。


紧张工作中：下午到深夜是开发者们最理想的工作时间。



三

那么是什么让这三个年轻人走到了一起，并且并肩奋斗的呢？"还是理想吧。"王斌平淡地说，"我们都是喜欢游戏的人，而且还都年轻，希望趁年轻打拼一下，闯出一片天地。""而且事实上当初工作室成立的时候，大家最初的想法是做一款单机游戏，类型初定是一款欧美故事背景的FPS，但现实情况并不允许我们放手去做。从今年3月份开始我们设想投入网游制作。当然对于我们现在看到的Demo来说，开发单机和网游都是完全适合的。"王斌接着说。

一年多的时间里，燃点开始是依靠三个人的个人积蓄支撑着，三人之间根据协议来划分股份，花销也是三人共同承担，这也许不会给今后的发展带来不必要的内部纠纷。大家多数时候住在一起，主要的开销是水电费，吃饭也是到楼下的"成都小吃"将就一下。但是到后来，三个人还是不得不向朋友借钱，中间陆续和一些投资商接触，虽然投资没有谈成，但是投资商出于钦佩之情也解囊相助，解决了工作室的燃眉之急。

在引擎基本完工的情况下，工作室下一步的发展显得尤为重要。正如前文所述，将引擎的授权使用和维护作为当前业务的重点是一种考虑。"在国内游戏制作中，同样质量的引擎，使用本地化的维护性价比要高得多，而且我们可以根据用户的要求进行定制，作为引擎的功能拓展。"王斌这样分析燃点的前景。而另一条路线就是吸引投资做一款网游。"现在有很多投资者和我们接触，而我们没有贸然接受的原因就是希望找到一个踏实的投资者，不给我们制订时间表，能够让我们完全按照开发的自然进度做事。"但是从王斌的语气中可以体会到，这样的投资者在这个浮躁的时代或许是可遇而不可求的。

燃点的梦想还在继续着。和他们一样，在整个回龙观为了理想而生活的人还有很多。从燃点所在的居民小区出来，横过马路在对面小区里就"埋伏"着一家手机游戏制作小组。同样是在居民楼里，同样是个位数的开发人员，不同的是这家手机游戏小组还能依靠他们开发的产品维持渡日。"回龙观就是中国游戏业的硅谷，每个起步的开发公司都要在这里历练两年。"在采访的结尾，王斌有些自我解嘲地说。当目标、像素依靠自己的努力从民居走进星级写字楼的时候，又有新的开发小组雨后春笋般地出现了，显示了中国游戏业的生生不息。然而他们的明天是否如目标、像素那样美好，没有人能够乐观地预言。我们现在能够做的，就是向这群勇敢的创业者致敬。P


燃点引以为豪的游戏引擎，水面效果和柔光效果十分抢眼。

热点追踪

不谈虚拟，我们看实际

ChinaJoy展会特别报道

■策划 本刊编辑部
■摄影 Littlewing
■执笔 小蚁






◀《航海世纪》的现场赠品。

第二届ChinaJoy展会10月7日在上海圆满闭幕了。亲身参加过展会的玩家都知道，进入展场之后可不是只有试玩游戏那么简单，参展商们一个个都使出混身解数吸引观众们的目光。每个展台前的游戏演示、Show Girl的演出都是必不可少的。当然也有许多厂商趁此机会推出了各种活动，并且为活动的优胜者提供了丰富的周边产品作为礼物。看惯了模特们的Cosplay，您是否也想了解展会的另外一面呢？那么就让我们来看看“出没”在展会现场的那些眼花缭乱的游戏周边吧。

首先我们看到的是上海盛大的展区。盛大此次的展位位于1号馆入口处，现场分外热闹，展会的几天内盛大向参观者派发了几万个介绍盛大网络运营的14款网络游戏的超大手提袋，现场的游戏安装盘、主题鼠标垫、茶杯垫也成了抢手的礼物。展台前陈列着多款盛大网络的周边产品，除了《传奇世界》的主题相框等物品外，显著位置摆放的是人气网游《泡泡堂》的周边产品。如近期推出的“泡泡堂快乐随身包”系列钥匙链和宝宝、小乖、皮蛋等角色的挂件和毛绒公仔。

游戏蜗牛的展台是展会的一个亮点，参展方独出心裁地设计了一个3×21米的狭长展台，展示其网游新作《航海世纪》独特的海洋文化。除了现场派发的纸杯、手提袋等小礼品外，值得关注的是几位中外模特们手中展示的精美的木质海盗船模型和海盗帽，引起现场的轰动。而这款船模也真是之前《航海世纪》举办的“火暴评论抢帐号得船模”活动的奖品。

久游网在展会上的重点游戏是《猎人MM》的新版。参展方在现场举行了“猎人MM老虎机”抽奖活动，而活动的奖品就展示在展台的橱窗里，有红色的充气玩具、毛绒玩具等，而最受欢迎的礼品当属印有蹦蹦兔、眼睛虫等宠物图案的小巧精致的猎人MM徽章。此外，久游网的巨幅《科隆》海报、原大人物立牌也是展台的焦点之一。

每个厂商的活动方式都是别开生面的，上海网星在展会期间举办了魔力相关物品的拍卖，首先登场的就是魔力相关的实物周边，如可爱的大型水蓝菇、SLM抱枕、超大玩偶大地鼠、还有由魔力之父齐藤阳介亲笔签名的白金典藏包等，现场竞拍十分踊跃。而上海兆鸿则在展厅中央搭起了《神之领域》和《坦克宝贝》的城堡舞台，除了演出之外，怪物娃娃“帕吉”最受大家的欢迎了。不过这里的帕吉不是手心里的毛绒公仔，而是几乎和真人等高的巨大模型。它刚被请上场就让人爱不释手，小朋友们都抢着与它合影留念。

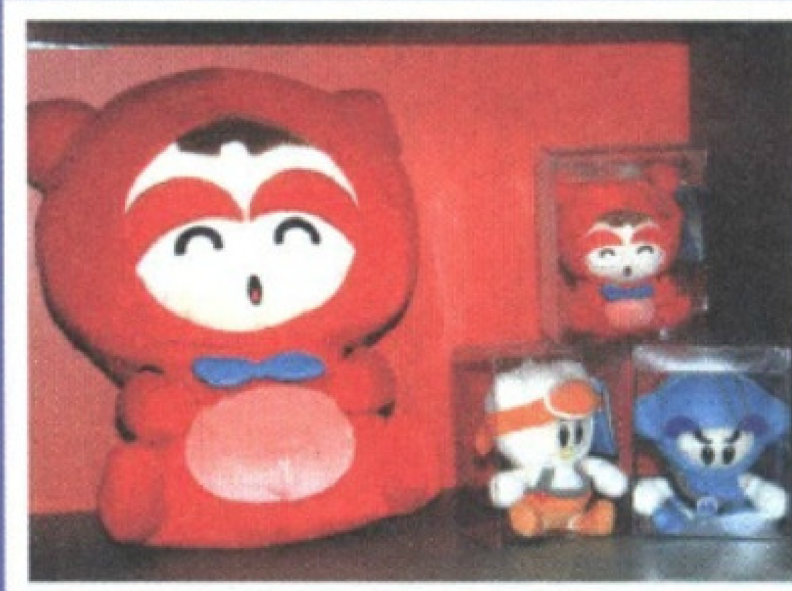
正如预料中那样，《天堂Ⅱ》的展台十分火爆。记得上次ChinaJoy上《天堂Ⅱ》就在会场外独树一帜地树起了精灵的塑像，而此次参展方更是在展台前安放了一尊高逾2米、长逾4米的巨龙模型，它就是《天堂Ⅱ初章——战乱魅影》的终极Boss怪兽——地龙“安塔瑞斯”。这尊模型不但尺寸为展会现场之冠，且神态逼真，褶皱的皮肤刻画得十分细致。如此另类的周边想要抱回家去是想也不要想了，还是在现场合个影算了。

几天下来，走马观花，看在眼里的这些游戏周边产品难免有所疏漏，但这些绚烂的周边无疑支撑起了ChinaJoy另一面的精彩。我们也期待在ChinaJoy三周岁时会有令人更惊喜的展会体验。



▶ 模特手中所持的就是这种缀有游戏标志的系列船模，现场共看到帆布为米色和蓝色的两种。





◀《泡泡堂》的系列钥匙链和毛绒公仔，你喜欢小乖、宝宝还是皮蛋呢？



◀《猎人MM》的充气玩具和徽章。



▶ 网星展台高处飘荡着巨大的充气模型。





▲ 水蓝菇、大地鼠，《魔力宝贝》的周边摆满了一橱窗。很快，它们就各有其主了。



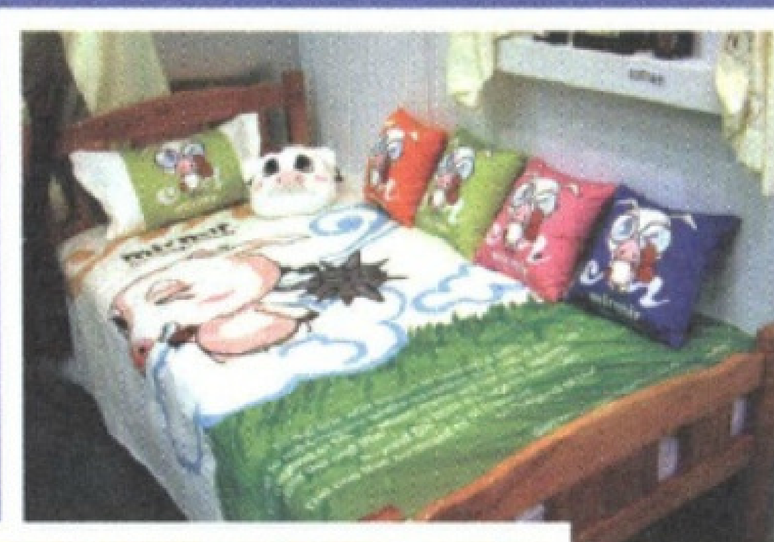
▲《神之领域》的舞台前，谁都没有帕吉受欢迎哦。

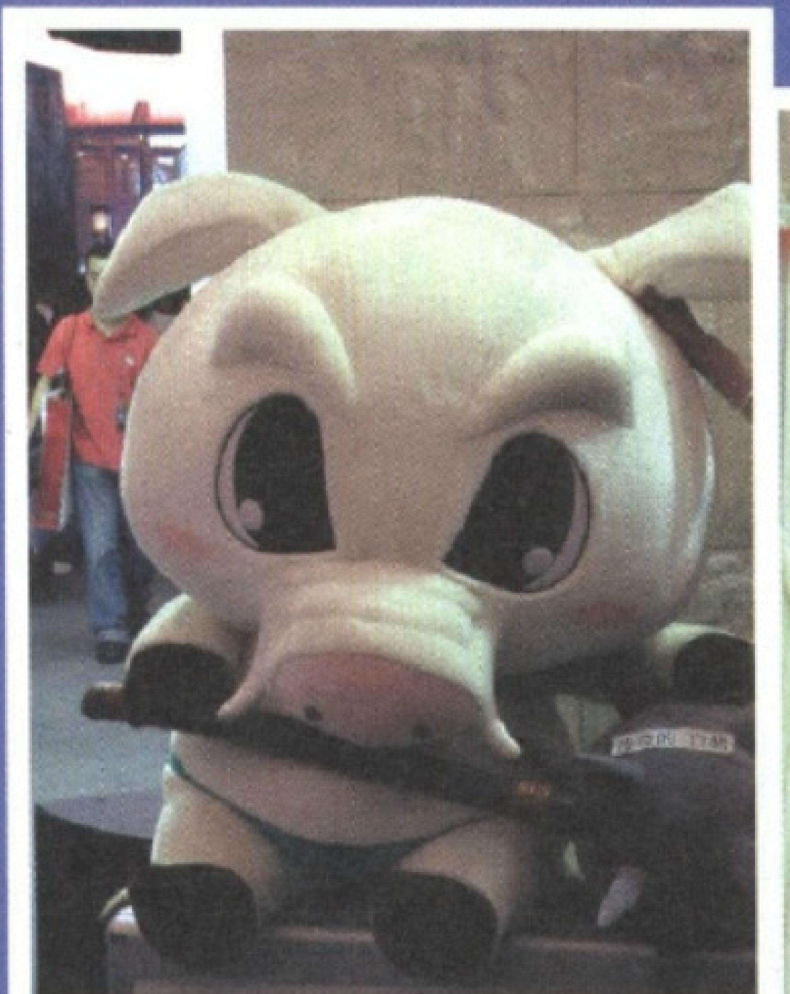


◀ 智冠展台即景。



▲安塔瑞斯高耸在《天堂II》展台前，不时有人偎依在巨龙身旁合影留念。







◀《传奇》的白猪，还有以其为主角的主题卧室展示哦，很厉害吧！

▼《传奇》的饰品。



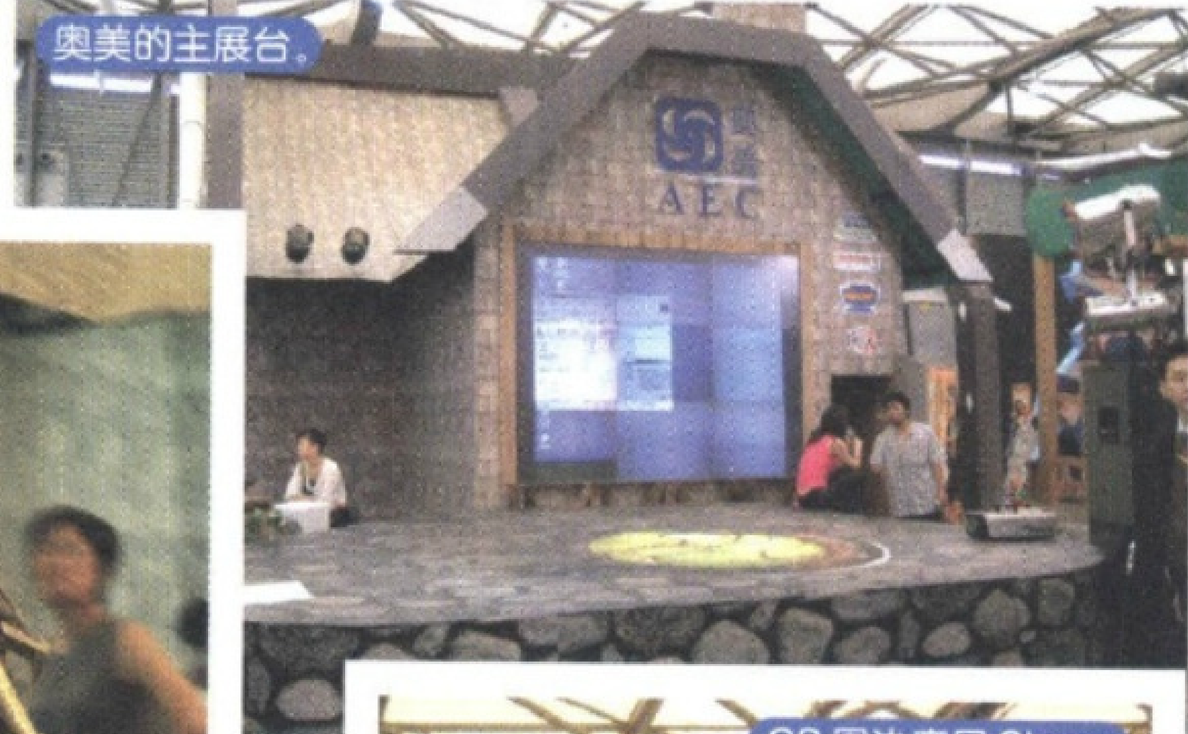
■本刊记者 fly 上海报道

ChinaJoy 2004 游戏娃娃亮相奥美展台

虽说游戏娃娃在《大众软件》上已经亮相多次，许多玩家也在网络游戏中与她们共同组队、打怪，但此次受奥美之邀，参加在上海举办的ChinaJoy，为奥美展台助兴，真正在公众面前集体亮相、展示才艺、主持节目却还是第一次。此次奥美电子携旗下网游大作《开天》、经典单机游戏《暗黑破坏神2——毁灭之王》、《魔兽争霸3——冰封王座》、《反恐精英——零点行动》、《部落——复仇》等多款产品强势出击，自然不可小觑，而娃娃们也精心准备了各种精彩节目，并由悠悠和圆圆联同奥美同仁共同主持展会上的各种活动。




《开天》弓箭手与魔法师的Cosplay。


奥美的主展台。



奥美在此次ChinaJoy中为广大观众奉献了一系列活动，包括10月5日暴雪总裁Mike Morhaime亲临现场，并为在奥美举办的魔兽比赛中的获胜者颁奖、合影。为了宣传奥美的最新网游《开天》，奥美特意请来专业设计小组为Cosplay演员量身打造了具有浓郁《开天》特色的服装道具，一神一魔两位魔法师外型潇洒威猛，气质截然不同；最受人喜爱的女弓箭手娇柔可人却又不乏飒爽英姿，恰如其分的展现出了《开天》人物的非凡魅力。同时还有现场演示，全身装备着CS真皮背包、钱包、帽子、T-Shirt的3位模特登台亮相，吸引大批游客驻足观赏、摄影留念。


有点孩子气的暴雪总裁。


CS周边产品Show。





游戏娃娃与奥美副总经理陈栋合影。

当然，游戏娃娃也是炙手可热的焦点之一，娃娃们一登台，人群立即将台下围得水泄不通，她们的《Super Star》、《对面的男孩看过来》等集体歌舞吸引了观众前来捧场，闪光灯的闪耀更是接连不断，接下来的节目中，4位活泼的娃娃与台下的观众展开了轻松诙谐的互动游戏，钻杆展示了阿璇身体的柔韧性，《水晶》对唱让悠悠清脆的歌喉在会场内飘荡，Cosplay模仿秀也让台下观众有了展示自己表演才华的机会，圆圆更是来了一段现代舞，将现场气氛推向高潮。台上欢声笑语台下掌声雷动，奥美精心准备的大批经典单机游戏和抱枕、遮阳伞等产品作为活动礼品，让参与的玩家们大呼过瘾。



Super Star，游戏娃娃劲歌热舞。






悠悠和圆圆在主持节目。



其实钻杆还是很有难度的。



《天翼之链》3.0版新技能及各职业配点趋势分析

■福州 蚀月

美丽的天空要塞，只有胜利的王者才有权支配。宛如仙境般的景色、独享的稀有物品让每位战士为之痴狂，然而要塞独特的地形、强大的神兽守卫都成了勇士们前进的最大阻碍。幸运的是在3.0版之后，勇士们在符文之子指引下习得了更强大的技能，再加上战友们之间取长补短的默契配合，使前方的艰险变得不再可怕。

新技能在国战中的运用

相信参加过“天翼精英PK邀请赛”的朋友都了解，在团体PK中主攻手、助攻手以及在混乱中为队友施放防御祝福类辅助魔法的护士都缺一不可。各职业的紧密配合才是制胜的关键。那么3.0版中各职业在新技能协助下的国战中又将处于什么样的战略地位呢？

1.希培林·武。说到国战就不能缺了这位以无人匹敌的高物理攻击为傲的战士。3.0版新技能中，“白金之躯”以提升15%的防御力弥补了“力量纹章”的防御缺陷，让小武在战斗中的生存能力进一步提升。而“赤龙波”400%的远程直线贯穿和“红龙登天”的大范围强力面杀伤，让小武不管在城门阻击还是敌阵冲杀中都成为杀手级的人物，但缺少状态魔法依然是他的软肋。


希培林·武的新技能“赤龙波”。



2.美拉·奈伯拉斯卡。美拉的光辉在早期一直被小武所掩盖，但与娜雅共通的高回避装备、击中必晕的刺鞭技能和“卡片飞舞”的强力面杀伤使她在2.9版中已经是个可怕的角色了。3.0版中增加的“心链飞舞”技能拥有范围式的状态攻击，让娜雅等以状态为主的职业也黯然失色。在3.0版的国战中，美拉无疑已经成为一个强悍的全能型角色。

3.麦克斯明·里伯克列。说到攻击当然少不了2.9版中的王者小麦。完善的状态魔法系统、以“风精召唤术”铸就的移动速度加上配合远距离强攻的魔法“满月斩”，让娜雅这种高回避的角色都望而却步。但在平衡性调整后，3.0版中小麦的强力攻击技能没有再延续，增加的只是些无关痛痒的范围技能。

4.波里斯·贞奈曼。在以往版本中，小波总是一个中性职业，唯一值得骄傲的就是能反射敌人50%伤害的反击技能。而3.0版中小波拥有了提升自身攻击的状态技能“红月之誓”，超大范围攻击的“天地震烈波”，外加“冰晶破魔斩”和“冰花影封”两招强力魔法攻击，使波里斯在物理攻击和魔法攻击两方面都将有所作为。配合原来的高防、反射技能在混乱的战场中能做到可攻可守、进退自如。

5.娜雅特雷依。2.5版之前娜雅以其完善的状态魔法、惊人的攻击速度在《天翼》世界里称雄。虽然后期更新中削弱了其“木叶隐忍术”的发动时间，但其与生俱来的高回避仍然不可忽视。3.0版中娜雅的技能大部分都是大家比较熟悉的忍术，但在实战中无法有大的作为，在国战中担任的必将是辅助角色。攻击过低依然是娜雅的最大缺陷。

6.路西安·卡尔兹。在2.9版中大部分玩家以回避型的概念来锻炼路西安，但在3.0版中，“莱格蓝治之护”以提升90%防御力的可怕属性让小路瞬间变成了战场上坚固无比的铁人。而且有意思的是，小路还有一招




超大范围攻击的“天地震烈波”。

“紧急脱出”的新技能，可以让他随机传送到战场上的某个地方。不过新版本仍旧没有赋予路西安强大的攻击。

7.伊丝萍·查尔斯。在3.0版之前小伊一直是公认的平均角色，好像没有一项值得称颂的技能，但是新版本中伊丝萍渐渐显示出了优势。忽视回避的反击技能“剑灵护身”，配合抵御魔法攻击的“魔法盾”，以及以原先的高防御为基础加上提升自身属性点的“奥兰尼的守护”让小伊在战场上的防守变得密不透风。但伊丝萍的弱点还是缺乏攻击性的状态魔法。

8.蒂琪爱儿·朱斯彼昂。魔法师小爱在团体战中一直是不可或缺的角色。在3.0版新技能中，最实用的莫过于“群体祝福”，可以让蒂琪爱儿不用麻烦地为每位队友加祝福。在辅助攻击方面，最厉害的技能还是暴力系的乱打，配合破坏装甲的10连击技能，可怕到极点。因此蒂琪爱儿在国战中不但能够辅助，更是可怕的攻击机器。

总之，《天翼》的3.0时代将形成群雄纷争的局面。各职业在新技能配合下战力都有所提高，PK战已经变成了斗智斗勇的大比拼。职业的配合、战术的布置、地形的把握都成了制胜的关键，随之而来的各职业配点如何才能发挥其最大战斗力便成了探讨的中心议题。

各职业配点趋势分析



在2.9版各职业的PK体系中依然是回避单攻型占据主导地位，高命中、高回避成了大部分PK高手的不二选择。在状态魔法横行的时代，小武、“小红帽”等无攻击性状态魔法的职业被笼罩在阴影下。但随着3.0版全面展开，宠物技能的辅助、敏型铠甲的出现，各职业间的平衡性得到大幅修正，一面倒的PK形势一去不复返了。

1.希培林·武。在攻击方面以戳刺高命中型配合“赤龙波”和“飞燕连枪术”的单攻秒杀型为主，高命中配合“红龙登天”以及“火舞飞连”的攻击方式在国战中将发挥巨大作用。在防守方面，由于职业的特性，闪避型耗费点数过多，无法发挥小武自身的优势，而以物防加魔防的复合型防御点不但能增加自身的血量，更可抵挡一定概率的状态魔法攻击，绝对是小武的最佳选择。

2.美拉·奈伯拉斯卡。在2.9版中复合型美拉可怕的“卡片飞舞”仍叫人记忆犹新，而新技能却让这种可怕进一步得以延续。为了配合新技能“心链飞舞”的晕眩效果，较高的攻击力配合高命中成为将来的必然趋势。由于自身的装备及其注定的前锋位置，回避型绝对是美拉的明智选择，如今残存的劈砍型美拉将慢慢被人们所淡忘。

3.麦克斯明·里伯克列。小麦单人PK王者的地位依然没有动摇，H+I的魔攻复合高命中型依然是其首选。以“集中”技能铸就的超高命中率配合满月的攻势，再辅以“风精召唤术”所带来的超强机动性，让小麦成为战场中可怕的狙击手。

4.波里斯·贞奈曼。波里斯将在复合系中崛起，物理复合型、魔剑型将成为今后的主流，在高命中以及一定防御和血量的前提下配合反击技能绝对是战场上让敌人头疼的对手。

5.娜雅特雷依。虽然3.0版对娜雅来说只是多了一些花哨的技能而已，但其第一助攻手的位置没有丝毫动摇，以其装备和配点优势绝对是高命中、高回避型的选择。“木叶隐忍术”掩护下的顽强生命力使其成为团队配合中绝对必不可少的人物。

6.路西安·卡尔兹。如果在提升90%防御的新技能面前还去练回避型的话，就无法向游戏设计师交代了。路西安在配点过程中以防御为主，命中也必定要加高以施展其拿手的状态魔法。至于攻击还是一样可以忽略，完全可以冲进敌阵去对付那些物攻型角色，麻痹、击晕任意发挥。

7.伊丝萍·查尔斯。由于新技能对防御以及反射的加强，防型已经是小伊在战斗中必然的选择，但在攻击方面没有任何优势。在配点过程中应以防与命中为主，以确保施放净化术过程中的命中率来干扰敌人。在混战中小伊的攻击似乎已经变成多余的摆设，不如把那些属性全部投入到MR中，让小伊成为一个名副其实的状态型杀手。

8.蒂琪爱儿·朱斯彼昂。小爱不再是单纯的“白爱”或“黑爱”了。在辅助技能充分发挥的前提下，其配点方式将趋向于多元化发展。黑魔法型、物理复合型、纯白魔法型都将有自己发挥的空间，其中物理复合型将成为今后的热点。而在有“光之壁”与“魔法护盾”的前提下，高DEF、高MR的双防系统也将成为小爱自保的重要手段。

不难看出，《天翼之链》3.0版中复合系角色将在强大技能的配合下崛起，《天翼》世界将趋向多元化。回避型角色由于有攻低、血量少的缺陷，在新的宠物技能及命中率的威胁下已经失去了往日的霸主地位。而在3.0版大量防御系技能的支持下，防御型角色一扫以往的阴霾，成为新的焦点，防型角色在大型战斗中也必将大放异彩。P



《刀剑Online》演奏系统初探

■北京 小翠

随着《刀剑Online》0.9535版的全面更新，网游世界里独一无二的"演奏系统"也终于揭开了它的庐山真面目。作为一款硬派动作游戏，《刀剑Online》的演奏系统为刀光剑影的服务器带来了一丝其乐融融的气氛。不少玩家体验了这个系统之后便兴味盎然地玩起来，连打怪升级、竞技PK这样的"本分"都暂且不顾了。那么"演奏"到底是如何进行的呢？

准备工作

《刀剑Online》的演奏系统没有级别限制，即使是1级的角色，也可以自由加入其中。开启演奏系统需要进入古琴台场景，第一次进入需要先到瓦当山找到古琴老人（10,165），与之对话就可以被送入古琴台，此后从各城市的传送点也可进入古琴台。在地图中找到师岩（88,83），与他对话即可学习或升级"演奏"技能。学会演奏后该技能图标会出现在"技能"界面中。装备演奏技能，在师岩的上方找到钟樵子（87,54）买到木鱼石和曲谱，也可以用知音石兑换曲谱。

目前游戏中共有22首曲谱，其中5首"练习曲"是专为玩家熟悉操作而作的，其他曲谱是真正的乐曲，大多都是广为传唱的，如《梁祝》、《雪绒花》等。游戏中青州雪地的背景音乐也被游戏开发人员编成曲谱，玩家可以以此来"指点江山"了。木鱼石实际上就是乐器。大家都知道，乐器不同音色也不同，因此外观一样的木鱼石就具备了不同的音色。在钟樵子那里能买到10种木鱼石，而用9个知音石或9个火红知音石也可从钟樵子那里换到一个木鱼石，这个木鱼石的音色是随机的，也就是说，幸运的话可能得到一种店里没得卖的音色。把木鱼石装备到护身法宝栏上，就可以在演奏时发出木鱼石相对应的音色了。装备演奏技能和木鱼石后，即可进行挂机操作。右键单击人物，角色即进入演奏状态，再单击右键结束演奏。

试抚一曲

角色可选择挂机演奏和手动演奏两种模式。挂机演奏模式下，在古琴台内、不在摆摊状态时，每间隔一定时间可以获得一定演奏技能的技能经验。若同时角色不在负重状态下，每间隔一定时间可以获得一块知音石。手动演奏下，在游戏设置菜单的鼠标琴设置中选择彩虹模式即可显示彩虹键盘，回到游戏中可见到画面中有彩虹线。彩虹线的每个横行代表一个音，用鼠标在横行内持续横向滑动即可发音，持续移动的时间决定音长，纵向移动即可切换音高；鼠标左键点击发当前音，鼠标右键点击发当前音的升调（升半音）。

右键点击曲谱。彩虹线中会出现当前曲谱的起始音标志，乐曲开始后起始音标志变为一条白线开始移动，白线后跟一个彩色光标。移动的白线表示彩色光标将要运行的轨迹，彩色光标表示当前正确音所在的彩虹线。一般来说鼠标跟随彩色光标即可正确演奏，但事实上只要在当前音符演奏时在正确的轨道内滑动鼠标即可，彩色光标只是一个提示作用，弹奏熟练后完全可以摆脱它的束缚。整个跟随过程中无须使用鼠标键，只要移动鼠标尽量与彩色光标重合，或在正确的音高上划出相应的时值即可。操作得当的话，我们会看到画面显示出连击HIT数。整曲弹完，对话框中会显示刚才演奏的得分。

游戏中可以通过设置菜单的鼠标琴设置中的相关选项选择演奏模式。选择独奏会进入独奏状态，其他玩家不能在玩家的角色周围演奏，选择合奏则进入合奏状态，其他玩家可以在其周围演奏。通过演奏，玩家不但会获得经验值，在人工演奏模式中还会触发"凤羽"任务，可能得到更多的奇珍异宝。


找到古琴台。


钟樵子这里有全部22首曲谱。


依照彩虹线上的提示"演奏"。

《铁血三国志》封闭内测印象

■北京 七色皇冠

作为一款国产网游大作,《铁血三国志》(以下简称《铁血》)由于其独特的系统设定和画面风格,从宣布开发到现在一直备受玩家关注。目前,《铁血》已处于封闭测试的最后阶段,笔者有幸在封测期间体验到了游戏的一些方面,可为大家谈谈此次封闭测试的总体印象。

尽管笔者和大多数玩家一样,早从各大网站上看到了《铁血》的游戏画面,但当笔者真正站在游戏中亲身体验时才进一步体会到游戏给予玩家的那份冲击力。初入游戏,画面中迎接笔者的是一位身高丈八、铁甲英姿的武士,在他身后涌现出无数悍将雄兵,配上游戏的背景音乐,耳边仿佛传来战鼓声声,杀声震天。这段3D动画场面恢弘,游戏的带入感十足。进入选人画面,3个国家的选人场景风格迥异:蜀国的选人场景是在一座高耸的山门前,往上望去,无数城门和牌楼次第排列,直至没入云雾中;魏国的选人画面显得无比开阔,昏黄的天空中几只大雁盘旋不去,天之下的就是碑林参差的魏国属地;吴国的城市则坐落在一片亭台碧水边,颇有江南的意境。

笔者的机器配置是P Ⅲ 800MHz、512MB内存、GeForce2 MX的显卡,执行开头这段画面还算流畅。进入游戏中,由于同屏出现的人数较少,基本上没有延迟现象,所以说官方公布的基本配置Celeron 600MHz、128MB内存和GeForce2 MX的显卡是基本可信的,且可在Windows 95/98/Me/2000/XP多系统下运行。相信这个配置对于多数玩家来说都是可接受的。

游戏中玩家可从武士、术士、弓箭手3种职业中选择一种,然后根据自己的喜好选择性别和外形。《铁血》里的人物造型都是由郑问亲手绘制的,他的画风比较另类,风格豪爽而又细腻,角色美神兼备。游戏中应该说较好地解决了人物从2D原稿到3D人物转换中的失真,人物的外貌感觉比较独特,使用了纸娃娃系统之后细节上能够表现出不同的衣着和铠甲,从而保留了原画中夸张的风格。在韩国网游遍天下,一张战斗截图分不清是哪家的情况下,这些风格化的设计可让人一眼就认出哪个是《铁血》来。



独特的选人画面。

笔者最终选择魏国创建了一个武士,进入《铁血》世界。由于是封闭式测试,游戏中的人物不多,场景里显得有些空荡荡的,也没有多少NPC可供交谈。在新手村查看一下几个必去之地(药店、装备店等)的位置,花费身上所有的金钱(出生时随机得到的300两纹银)购买几样初级的武器、防具(如混铁剑)就出村了。村外刚开始碰到的敌人是狼,用铁剑杀狼,感觉砍杀时人物动作比较自然流畅。附近一同杀怪的人不多,只远远看到有个红衣女子,耍着华丽的魔法在群狼中攻击,大概是个法师吧。后来得知新人杀够5只狼就可回村领取30两纹银,能赚钱又能练级,很快就小有所成。之后可去其它场景继续杀敌(每个场景的边缘都有高悬在天上的巨大文字给玩家指引),随着敌人的等级越来越高,虽然以一敌一不必害怕,但如果同时围上来二三只黑狼,光凭手中这柄铁剑还真有些危险,好在第一次赚取了奖金后可买红瓶,一路杀将下来,倒也有惊无险。因为此次封测对人数控制比较严格,所以玩家之间的互动体现得不太明显,在测试期间笔者也没有和其他玩家组队升级,所以还不是很了解组队后经验是以何方式分享的。

《铁血三国志》对于宣传时的一大亮点就是"冠名武将"系统,简而言之,就是经过长时间的磨练、激烈的竞争等成为诸如诸葛亮、赵云、孙权、周瑜甚至包括大小乔在内的三国名人,并在得到该称号的同时得到其独特的技能和属性。笔者在短短测试时间内自然不能完成超难的"冠名武将"任务,于是就获得了一个直接扮演的机会。令人印象深刻的是关羽的特殊技能,在向敌人发起攻击后会有一条金龙跃然而出盘旋在角色周围,视觉效果相当出色。

总的来说,笔者这次封测的体验也是管中窥豹,不可能了解到游戏的全部。据悉,《铁血三国志》的此次封测是全面测试,包括游戏流程的测试、技术角度的Bug测试和平衡性测试,以及对游戏画面和配置之间的矛盾作出进一步调整。该游戏预计在年底和广大玩家见面。

小技巧大集合

《冒险岛Online》由新手到法师练级与配点指引

■上海 石头

众所周知，《冒险岛Online》中的法师是一个拥有强大精神力、追求秒杀怪物的职业，但其弱点是普通攻击和体质都很薄弱，所以创建人物时为了创造一个完美的法师，掷骰子时耐心、力量和敏捷一定要掷成4，而运气和智力不用特别在意，可慢慢在游戏中加点。

新手的法师使杖不如使斧头，彩虹岛蘑菇村口的绿蜗牛是其主要敌人。8级前的配点可参考法师的装备加，不需要特意去加MP，但要把运气加到可穿装备的程度，其他的点数全部加到智力上即可。8级之后可直接去魔法密林。走到密林村子的最上方，一转的NPC就在那里恭候。转职后请把点数分配到魔力恢复上，因为法师的回魔和MP总量的大小有关，在一转技能中把魔力强化升到10级后每升一级都可额外增加20点MP最大值，这就是角色能比别人多恢复MP的保障，而多恢复MP就意味着练级能比别人节省更多的药水。

转职后，10到13级建议组队练级。13级后把魔力强化技能加满，剩余一点技能点加到魔法弹上。练出10级双击魔法以后就是一个初步成形的完美法师了。17级以上有好多种练级方法，可去射手训练场打绿蘑菇，那里有两块高地可利用。这时得到的点数先别急着加，因为现在加了双击效果不大，而且要消耗双倍的魔法，得不偿失。继续打绿水灵，期间打出来的紫矿石母矿可交易，为自己买装备积累资金。

终于到了20级，把双击技能加满，剩下的技能点加到魔力恢复上，这样魔力恢复就有7级了。现在去打刺蘑菇，用20级双击魔法一到两下就可解决，经验和金钱比较多，而且能掉出30级的装备。到23级把魔力恢复加满，这时到底是加防御还是加魔法盾是众多新手头痛的问题。其实游戏中的防御减伤是3点防御减1点伤害，因此20级防御技能所减的伤害值不过只有14点的HP，而20级魔法盾则可转移HP伤害的80%到MP上，相当于我们又拥有了MP总量的80%的HP，是不是很强大呢？目前有很多加错点的玩家放弃了法师这个有前途的职业，但按照以上的配点方法，法师的MP就会比想象中的多出许多，无形中也相当于多出很多HP，练级也就更加安全了。

《天堂II》快速过海法

■北京 泗水

对于一名在说话岛练级，并且转职了的法师而言，渡海就成了家常便饭，但等一趟船要好长时间。难道说就没有什么渡海的捷径吗？答案是：有，而且很简单，那就是游泳。对于一个法师来说，游泳过海前准备1个移动加速药水、8个普通药水和1个回城备用，在海底就可保证安全了。从说话岛到古鲁丁村庄，地图上就可看到，找最近的海滩下水即可。从古鲁丁返回时，物品还是那些，但一定不要从港口下水，因为此地下水后走不了多远就有一个很大的凹槽，下去后就上不来了，只能用回城返回古鲁丁。如果水性好的话，出了古鲁丁右边的门就可下水了，但最好向说话岛村旁的海滩，也就是右下方向游过去。对于战士，可找一个法师带着他过海，但战士带的红要多一点，估计有25～30个方才够用。记得下水前把暂时不需要的东西都存起来，以便减轻负重，加快移动速度。

所获主要奖项

2003WCG中国赛区魔兽争霸Ⅲ第3名；
2003WCG世界总决赛魔兽争霸Ⅲ8强；
2003CBI总决赛魔兽争霸Ⅲ第3名；
2003CIG总决赛魔兽争霸Ⅲ第3名；
2003WWI中国赛区第3名；
2004ACON4中国赛区第3名；
2004AoPEN-CEG中国选赛第1名。

中国电子竞技先锋20人(十二)

周晨 MagicYang

姓名：周晨
主要项目：《魔兽争霸Ⅲ》
爱好：游戏、动漫、电影、乒乓等
ID：MagicYang
生日：1981年4月28日
籍贯：上海

■武汉 邬之皓

提起MagicYang的大名，相信广大魔兽爱好者都应该相当熟悉。对于魔兽这款游戏的深刻理解，使得他自出道以来就被人们盛赞为用脑子比赛的选手。比起许多其他选手一味地练习，他更愿意将更多的时间花在思考战略战术上，这也就是为什么有他参加的比赛更有可看性，他能创造出新的战术的原因。

这几年来，电子竞技的环境随着国家的大力发展变得越来越好，越来越正规。众多早期的业余选手纷纷加入了各职业俱乐部作为职业选手参加各项比赛。MagicYang也同样完成了这一角色的改变，从SoZ战队的一名业余选手成了GameDge战队的职业选手，成了CEG上海代表队的魔兽选手，并参加了CEG比赛。身为一名职业选手，MagicYang对这一角色的转变感受颇深。他认为，如今职业选手的身份给他带来了更大的挑战，比起业余选手，他需要将更多的时间投入到魔兽的训练中。如果说业余选手的训练更多地带有娱乐性质，那么身为职业选手的他的训练则会持续更长的时间，也更富有针对性，然而同时带来的也是枯燥乏味。MagicYang每天的训练从中午开始，训练包括BN的练习、LAN的练习，通过Replay的学习以及一些针对性的操作练习，例如通过一些小游戏来提高点击命中率的练习。训练持续到半夜才算一天结束。日复一日，这就是职业选手每天必须的训练。同时，作为职业选手一员的MagicYang还承受着来自家庭、社会的双重压力。既然选择了做一名职业选手，家庭和社会就会更看重他的成绩，这虽然很现实也很残酷，但也是职业选手必须面对的挑战。最初MagicYang的家庭对于他成为一名职业选手也是持反对意见，让他非常难处理。然而现在随着他技战水平的稳定，家庭也支持了他选择这一职业。社会上的言论也使MagicYang有了相当的压力——社会更为看重一名职业选手的成绩，成绩好了当然会大加赞扬，而一但进入了低潮期，社会就会将你渐渐遗忘。



在谈到国内的电子竞技环境时，MagicYang认为比起前几年已好了很多，需要让更多的人了解这个行业，体会到电子竞技的精彩和乐趣。随着电脑的普及，电子竞技肯定会被更多的人认同、喜爱，职业化的进程应该会加快。社会上关注电子竞技的人越来越多，越来越多的人走上了职业选手这一条路。这也印证了一句名言：世上本没有路，走的人多了也就成了路。

但他同时也说尽管电子竞技这一体育项目正在高速发展，但整个电子竞技环境仍然很不成熟。电子竞技的环境尽管有了很大提高，但和传统的体育项目相比还是存在不小的差距，选手、裁判、比赛组织者等的整体素质都有待提高。

当MagicYang谈到如何走上职业电子竞技选手这条路时，他提到了兴趣。的确，一个人对一件事有了兴趣才能做好它。他说："自己喜欢的事情就去做，如果你的每一天都充斥着你不喜欢的事情，那生活就很无趣了。"正是由于MagicYang对电子竞技存在着极大的兴趣，才使得他能克服种种困难：在处于低潮时很好地面对自己的不足，思考自己的发展；在获得比赛胜利时也能好好地总结不足。兴趣成就了MagicYang，就像他所说的："每个人都不一样，这个世界才精彩。"

ASUS 华硕超级平台杯 反恐精英——零点行动 有奖战术征文(七)

野猪！野猪！野猪！

■北京 Alan

2004年10月刚刚结束的OsloLAN2004锦标赛中，两支夺冠热门——国际纵队NoA与瑞典强队SpiXel如愿在总决赛中相遇。本次比赛SpiXel力压NoA成为头号种子，而SK主力ahl为了保持竞技水平也随NoA参赛。SpiXel最终从败者组一路砍杀上来，最后直落两局击败了NoA，拿走了1公斤的黄金。


nuke地形图。

OsloLAN2004采用了CPL最新制订的比赛规则，各支队伍纷纷表现出不同程度的不适应，诸多比赛中出现的精彩场面不是因为选手们已熟悉了比赛规则，而是在新规则下双方都不知道如何执行既定战术部署，于是干脆采取了最直接有效的方法——rush，在中国被称为“野猪”。外国强队的野猪有何出众之处？本文介绍的是准决赛中，丹麦的Incredible Teamaction（简称iT）和SpiXel争夺败者组冠军的比赛。

出场阵容

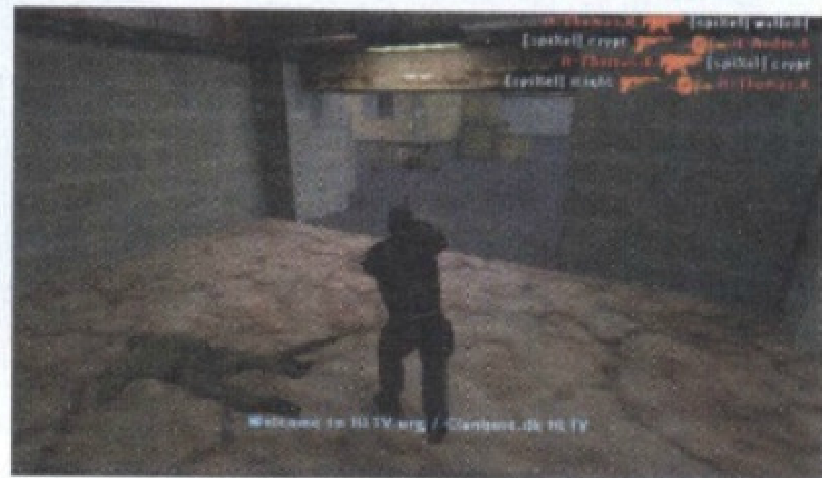
SpiXel：iLight、Bullen <3、walle8{、crypt、miniwLfB

iT：Andre.B、Tore.A、Eric.S、gulBr、Thomas.R


瑞典人的三人包夹。


Eric.S阴险的三连杀。

地图de_nuke简介：如图，警匪双方分别出生在两个峡谷内，争夺重点在于铁皮仓库内部的炸弹点A、通向仓库的T一侧铁皮房间、通向地下炸弹点B的斜坡通道一带、铁皮仓库外围的广场。仓库内有两个通风管道可通往B点。整个仓库所在范围都是交火密集区。仓库的钢架结构和外围的走廊可设置多个Camper位，但两个炸弹点空间的狭小和环境的复杂性，也使得一旦T埋下C4，那么CT只能依靠优势兵力才能扭转局势。


CT的连贯进攻。

新规则介绍：2004年8月19日，CPL组委会宣布将对CS项目的CPL赛制进行改革。首先，现有的单局时间2分30秒、10秒冻结时间（freezetime）以及24局模式（半场12局）将变为单局1分45秒、15秒冻结时间以及30局模式（半场15局）。其次，加时赛赛制的修改——现有的开局金钱$800将设为$10 000，冻结时间改为20秒。此变动将从


五人成功突破。

CPL2004冬季锦标赛起正式实施，同时也将在北美最大的线上联赛——CAL新赛季的比赛中生效。

在OsloLAN2004锦标赛中，单局时间已经改为1分45秒。要命的是，对T而言实际只有理论上的1分41.5秒，因为要扣去将近3.5秒的安放C4时间，加上战事中到达交火多发区的时间、战略僵持的时间、残局处理时间等正常损耗在内，还要扣掉T以静默状态作战和交火前就位的时间，可怜的恐怖分子几乎没有可能在所剩无几的时间内，完成原来诸如火力试探、单兵诱敌等正常战术部署，只能在到达交火区域后，立刻将战事引入正面交锋。导致的最终结果就是，T无法在每局战斗中根据形势合理定制精妙的布局。在心理素质过硬、走位灵活和卡位精巧的CT面前，野猪虽然气势汹汹，但似乎显得鲁莽和草率。即使T在成功安放C4之后还会获得额外的35秒时间，但你能指望伤亡惨重的光杆司令在面对敌方优势兵力时像阿诺德·施瓦辛格扮演的T800那样以一杀千么？这可不是电影。

上半场

CT：SpiXel

T：iT

第1局：T直接将野猪战术提上议事日程。Andre.B及队友在烟雾弹的掩护下突破了铁皮房，用手雷炸死了二层的iLight，Thomas.R也击毙了walle8{。而尚未就位的3名CT迅速从仓库外围包夹，Bullen <3的手雷炸死了Tore.A，但放下C4后的Eric.S连续放倒了Bullen <3、crypt和miniwLfB。

第2局：CT成功地ECO。crypt和walle8{从二层进入仓库，卡位异常巧妙。前者前后敲碎了Tore.A和Andre.B的脑壳，后者击毙了Eric.S。T没想到CT会分散站位，在布局未稳时遭到连续而沉重的打击，Thomas.R阵亡后T以折损4人的惨重代价获胜。该局结束时剩余时间18秒，由此可见比赛时间的缩短对T影响之巨大。

第3局：T极为成功的布局，也是本场比赛中少见的精彩战术。crypt和miniwLfB在仓库内部设立了双卡，但T全体通过合理的前期骚扰，成功地在仅剩18秒时无一人阵亡地突入到仓库地下层！短暂交火后Eric.S连杀3人，CT幸存的walle8{选择了自保。T以3：0领先，但经济损失很大。

第4局: CT在ECO上的大翻盘！首先保住枪的walle8{在仓库顶层先后击毙了Eric.S和Tore.A，miniwLfB又成功敲掉了gulBr，最出彩的是iLight，他手持沙漠鹰神出鬼没地击毙了Andre.B和Thomas.R。且打死Thomas.R时该局只有8秒剩余——T事实上死于因为时间紧迫的心理恐惧。

第5局：T赤贫之下ECO，被CT全灭。

第6局：T选择了野猪，从铁皮房和外围广场两路进逼A点。于是crypt很干脆地解决了Eric.S和gulBr后阵亡，iLight当仁不让地做掉了剩余的3个丹麦人。

第7局：T还是ECO，在大广场上死得很惨……

第8局：T为自己的布局和骚扰付出了时间上的代价。Thomas.R用AWP击毙walle8{和iLight，但队友连续阵亡，C4处于控制之下，他根本没有足够的时间处理残局。

第9局：T勇猛地冲进了仓库，miniwLfB和walle8{几乎同时秒杀了Tore.A和Andre.B。但T的人数优势在进攻的连贯性上取得了成效，Thomas.R击毙miniwLfB后和Eric.S占领了仓库，后者从进攻开始就对crypt、walle8{、Bullen <3、iLight连施辣手……

第10局：CT精妙的站位摧毁了T的进攻，唱主角的是Bullen <3，他利用T的过分谨慎，在iLight协助下不可思议地爬上了钢架。这是个不常用的位置，因为垫上钢架的箱子显眼地处于T取道仓库内部前往地下层的出口处，因此后者为此还吃了2颗手雷。但crypt和Bullen <3各自成功地1挑2，使CT获胜。特别是crypt让人瞠目结舌的穿射……

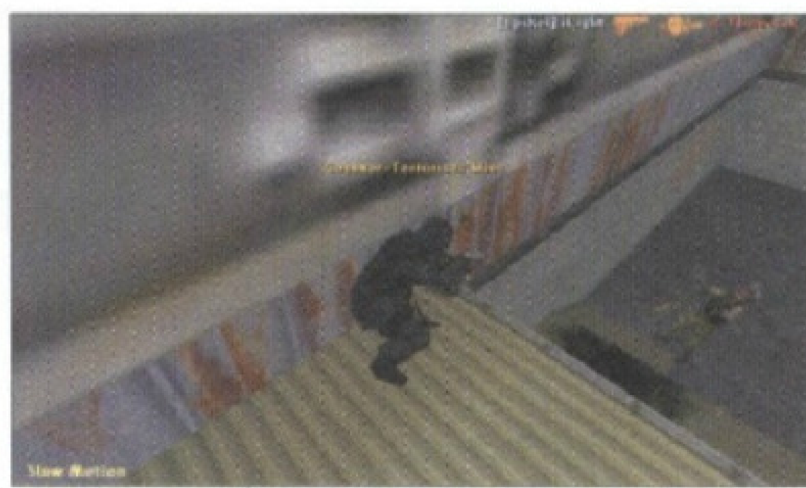
第11局：T第3回ECO，却被miniwLfB轻松地连屠4人。

第12局：T仍采用广场和铁皮房两路进行野猪。CT猝不及防，阵脚大乱。在仓库的混战中，T的人数优势和同步进攻效果明显。gulBr解决了crypt，Andre.B摆平了walle8{和Bullen <3，Eric.S击毙了iLight。

第13局：T颇有些单调地故技重施，被walle8{伏击了两人，miniwLfB和iLight也轻松解决了自己的对手。CT轻松拿下该局。

第14局：T第4次ECO终于采用了全沙漠鹰战术，Tore.A打爆了Bullen <3的头，Andre.B在队友的配合下结果了iLight，但还是落败。相反CT荷包充实，基本上不受影响。

第15局：关键局walle8{终于拿起了AWP，显示了极高的技战术素养。甫一开场他就在广场狙杀了Eric.S，接着Andre.B被打死。但沉寂多时的gulBr在攻占B点过程中穿射iLight，回身又打掉了miniwLfB，率领队友埋弹成功，Thomas.R也阴险地打了crypt的头。walle8{和Bullen <3在人数劣势下展现出精彩的二人配合，由Bullen <3拆弹顺便诱敌，walle8



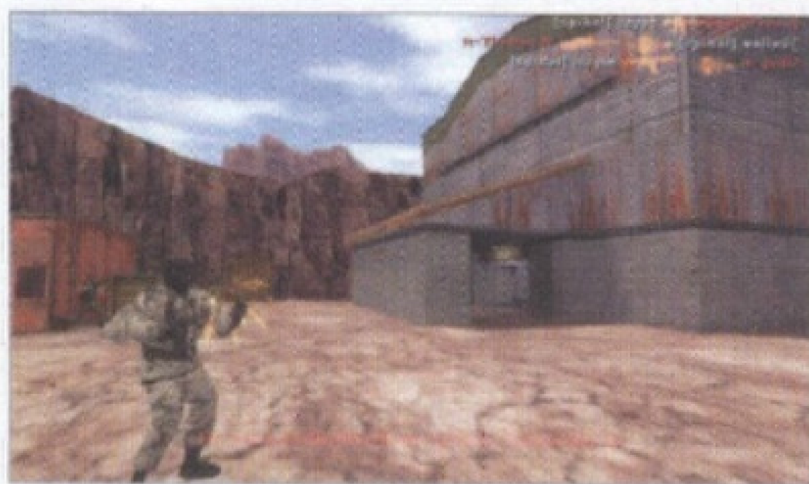
大翻盘的主角iLight。

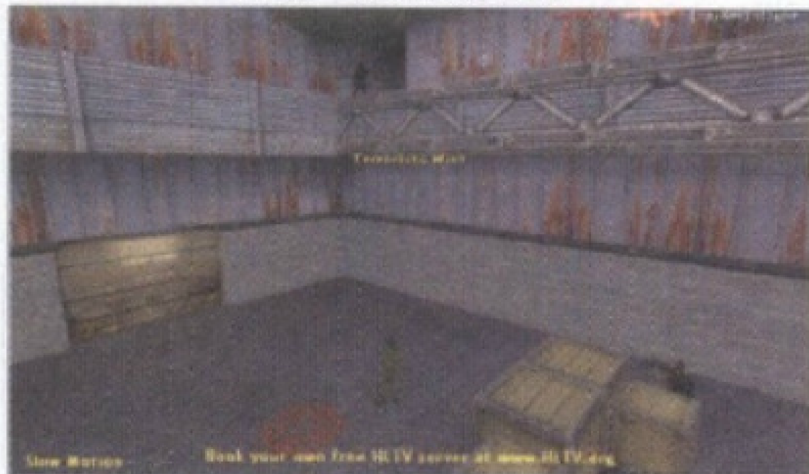


iLight凶悍地连屠三人。



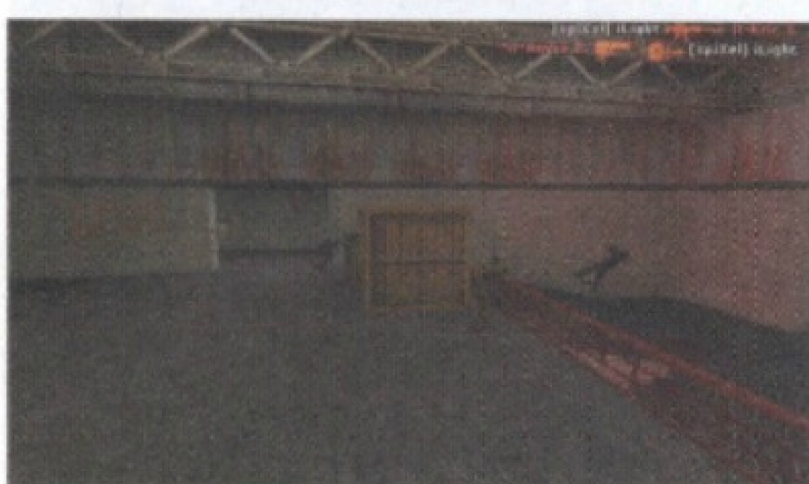
iT惨重的ECO。


iT在广场进攻受阻。


iT最成功的野猪。


拼死垫他上架!


一地尸体啊……


沙鹰战术奏效。

{冷静且准确地在3秒内将通风管道里的gulBr和Thomas.R（盲狙捅射）打靶，Bullen <3打死Tore.A后顺利拆弹!

半场总结：瑞典人以10：5领先易边。时间的缩短对于丹麦人影响很大，能在如此环境下打出第3局的精妙战术确实难能可贵，而其他4局全部采取野猪战术，给了对手狠狠的教训。瑞典人也表现出极度的不适应——应对野猪攻击时软弱无力，但非速攻局中的张弛有度、合理卡位和巧妙配合使他们有足够的理由领先对手。特别是第15局丹麦人野猪成功之后，walle8{和Bullen <3的配合绝对是以少打多的教科书战例。

下半场

CT：iT

T：SpiXel

第16局：iT很艰苦地拿下了手枪局，面对SpiXel的进攻，CT并不手软。

第17局：瑞典人的ECO。经过缠斗，crypt击毙Tore.A后成功来到了地下层，但已是强弩之末。埋伏在通风管内的gulBr干脆地向他敬了个礼……

第18局：攒足了钱的瑞典人从铁皮房和房间旁边的小铁门猛冲A点，战况极其惨烈。在连续战斗中，Tore.A打趴了iLight、crypt，miniwLfB立刻回敬Tore.A。随后Eric.S打死miniwLfB，andre.B也击毙walle8{。孤家寡人的Bullen <3倒是争气，连续干掉Eric.S和gulBr，结果被Andre.B终结了。

第19局：CT消耗很大，而瑞典人更加疯狂，利用闪光弹分两路从仓库内部和外围同时突击。gulBr先后击倒crypt和miniwLfB，无奈T人数太多，跟上的Bullen <3打死了gulBr，又被赶来支援的Thomas.R揍翻。Andre.B打掉了walle8{，作为奇兵的iLight幸运地打死了Eric.S，用捡来的Famas点了Tore.A的名，并找回了C4，但因为行动上的优柔寡断被Thomas.R打死。

第20局：这句T在残局的处理上犯了低级错误。iLight在前期骚扰中成功击毙了外围防守的Thomas.R，随后瑞典人整理队形冲进了仓库。尽管Eric.S打死了Bullen <3和miniwLfB，Andre.B也干掉了crypt，但walle8{解决了上述两人。此时C4已经埋设，Tore.A清除了walle8{后马上拆弹。而撂倒了gulBr的iLight还在另一边静音行走，竟没有人阻止他!

第21局：比赛的转折点。之前10：10的结果使丹麦人手头窘迫，此刻瑞典人的耐心得到了回报。T主力经过短暂试探，在闪光弹和烟雾弹的合理压制下，果敢流畅地从铁皮房和小铁门冲进A点。Thomas.R、Andre.B和it-Eric.S不到10秒内先后被杀。Tore.A打死了iLight，和gulBr一样无奈地选择了保住仅有的M4A1。T在C4爆炸前撤退时，gulBr连续偷袭了Bullen <3和miniwLfB，但于事无补，此后便是瑞典人长驱直入的天下。

第22局：手中有钱，心里不慌，瑞典人又开始野猪仓库。30秒后gulBr惊讶地发现只剩自己了。他倒是奋起神威连斩Bullen <3、walle8{和iLight，最后剩2点生命值的他被crypt轻轻吹了一口气……

第23局：CT中有人不得已购买Famas。T选择了进攻地下层。MiniwLfB打死了Tore.A，而gulBr却误杀了队友Andre.B，从而导致他完全破产，转眼即被iLight放翻。Eric.S在包夹过程中连续击倒Bullen <3和miniwLfB，Thomas.R打翻了crypt，两人随后遭到了iLight和walle8{的扫射。这几乎是CT最后的抵抗了。

第24局：CT的ECO。可惜他们只打死了一个匪徒。

总结：此后丹麦人无力回天，尽管用尽全力扳回两局，但无法抵挡住瑞典人富有想象力的进攻——SpiXel把野猪的内涵诠释到了极致。16：12，SpiXel得以再次挑战NoA。

对于rush攻击而言，双方的进攻都极具连贯性，并且很有弹性，加上强悍的个人技术，使得结果卓有成效——所不同的是，双方在野猪的时间上和前期准备上大相径庭。iT的速攻在比赛一开始就直接进行，方向和目的都很明确，力求在心理和局面上达到压倒性优势；而SpiXel则更多依靠辅助道具的合理投掷，封住可能产生威胁的方向，在此相互配合的基础上，从狭小的空间中流畅地冲出，同时将自身的损失减少到最低。如此精妙的配合体现了瑞典队比赛的解读能力，是战术的精髓所在。当SpiXel的队形展开之后，基本大局已定。丹麦人在应对对方的防守布局时缺乏应变，而且在关键局的处理上出现致命失误，是导致他们最终落败的原因。P

欧洲足球锦标赛结束不久，由ESL组织的ENC（European Nations Championship）欧洲国家杯电子竞技季后赛在2004年9月4日至5日于德国科隆举行。相信不管是职业选手还是业余选手，只要是喜爱WC3的朋友都会不约而同将目光放到科隆。这次比赛为大家带来的不仅仅是高水平的竞技较量，更是欧洲国家电子竞技界的盛大聚会，可以说这次大赛代表了欧洲最高的"魔兽"水平。

聚焦科隆

第一届欧洲杯电子竞技大赛报道

■北京 笨公

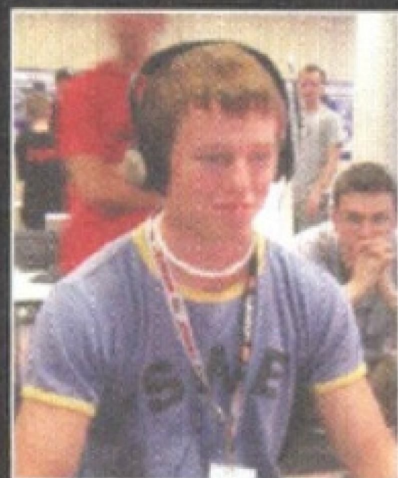
经过几个月的角逐，欧洲六大"魔兽"强国分别从6个小组中出线，它们分别是德国、法国、瑞典、保加利亚、荷兰、丹麦。HeMaN、SuRviVoR、DeliCato、FuRy、LaWn、Grubby、Insomnia、Frog等"魔兽"巨星将代表自己的国家角逐冠军荣誉。

经过2天激烈的比赛，最终瑞典依靠其强大的1VS1阵容击败法国夺得冠军，丹麦击败保加利亚获得第3名。下面为大家带来一篇精彩的战报。这是一场有着"欧洲第一不死"美名的瑞典的MaDFroG和世界公认有"完美人族"之称的保加利亚的Insomnia之间的较量。

这次战斗发生在GnollWood，以下是双方的基本信息。

交战双方

ID	SK.MaDFroG	BG.Insomnia
种族	UD	HUMAN
出生位置	十点位置	两点位置
代表颜色	红色	蓝色
APM	288.78	221.99


MaDFroG在比赛中。


Insomnia在比赛中。

双方的开局都很普通，UD的建造顺序是对战人族时标准的祭坛→通灵塔→地穴→商店，并且多造了一个侍僧探路，因为GnollWood地图的面积比较大，单独用一个小G探路很难在第一时间找到对方的位置，所以MaD同时派出了一个侍僧和一只小G分别向11点和8点探路。人类按照祭坛→兵营→农场→农场的顺序建造，并派了一个民兵逆时针探路。

侍僧很快发现了人族的基地。于是DK走出祭坛买了一根骷髅棒就直接奔向人类基地。而随着一声马嘶，AM带着2个步兵也开始MF门前的小怪。在MF完第一处怪时，Inso把血少的水元素移动到上方，以免被DK杀死获得经验，同时升级了基地。在MF第二处小怪时，DK突然从后方杀出，抢走了一本力量之书，召唤骷髅，攻击半血的水元素。同时双线操作，用家中的小G清理门前的小怪。而人族不理会DK，强行MF。Inso在MF完之后，直接带了5个步兵冲向不死的基地，DK紧紧跟随，并再次双线操作MF了12点的商店，同时买了一根传送权杖。而HUMAN发现UD家中有一座冰塔，担心自己受到减速作用，在和DK玩了一会猫抓老鼠后MF了11点的小怪。

DK心里琢磨，你上我家看了看，我也得去你家瞧瞧，于是带了8个小G冲向HUMAN基地。发现正在建造中的神秘圣地，DK脸上乐开了花，于是带领小G冲上前，杀了农民，毁了神秘圣地。这时人类好不容易没有DK的骚扰练级练得正过瘾，突然发现UD在自家基地里杀人放


DK第一次偷袭得手，毫发无伤地全体撤退。


Inso把血少的水元素藏起来，以免被DK杀死。

火。因为担心会有更多的农民被杀，AM咬牙切齿地祭出了回城。UD一见对方回城，不慌不忙的小G用伐木步逃走，DK一个死亡缠绕又杀了一个农民之后，潇洒传送回家。

这时MK从祭坛中走了出来，矮子似乎很生气刚才自己没早点出来，于是决定把气撒在怪物身上，跟着AM直奔11点的商店。然而狡猾的UD并没有走远，几个小G就在人族门口等待机会，人类刚刚跟怪物接上火，DK再次带着小G冲进人类基地。MK刚刚打了几下就发现家中又失火，急忙迈开小短腿往家跑。UD还是用伐木步逃跑，但这次可没那么幸运了，一个小G被MK拿锤子敲晕之后惨死在步兵手中。MK见UD狼狈逃窜，便又去MF刚才没打完的怪。DK用自己的幻像直奔人类基地，HUMAN果然上当，大部队又急忙往家跑。DK却带着6个小G拆了人类用来当路灯的农场之后扬长而去。这时，Lich带着骷髅棒赶来与DK会合。矮人因为腿短，眼睁睁地看着农场被拆，气得吹胡子瞪眼睛，拉着AM找两点副矿的怪物撒气。


MaDFroG精妙的操作。


UD成功地用幻像牵制住了人类的主力。


倒霉的圣骑士刚一开战就被DK放倒。

UD因为刚才死了一个小G感觉有点不爽，决定再去人类基地占点便宜，在行军的路上发现矮子在MF，于是一拥而上，抢先杀死了5级怪物取得了经验。而人类丝毫不慌张，队伍后调，把血少的兵送回家，一面强行MF剩下的小怪。

见占不到便宜，Lich带着小G先回家休息，DK自己一人冲向人类基地。途中发现一个增援的牧师在往生命之泉跑，MaD凭着高手敏锐的直觉，判断出人类在MF生命之泉的怪物，立即拍马直奔事发点。果然，MK正在拼命地杀怪练级。DK不急于进攻，而是在周围闲逛，同时Lich带着小G清理门前的副矿。MK心里想，你逛你的，我打我的，于是不理DK，接着杀怪。DK见时机差不多了，一甩手一个死亡缠绕飞向6级的红龙，可惜发得太早，不但没杀死红龙，倒是帮助了人类更快练级。DK见没占到便宜，转身辅助Lich升级，这时MaD操作非常精彩，小G在MF中几乎全是半血，却没有一个小G死掉，这点非常值得学习。

人类走到MF4点的主矿，却发现矿前站着一个侍僧，MK想都没想就手起斧落。侍僧的死为UD换来了重要的情报，DK再次做了一个幻像牵制人类的大部队，自己带着部队杀向人类基地。刚刚跑到人类基地门前，食尸鬼狂热正好升级完成，于是疯狂的小G直扑农民群。人类一见不好，家中农民起义，同时大部队急忙往回跑。无奈人类的小短腿实在跑得太慢，等赶到基地，已有大量的农民惨死在Lich的霜之新星下。UD一见人类回防，自己占到了大便宜，也不跟人类硬拼，而是选择回城。

UD回城之后MF了11点的雇佣兵营地，同时用3个小G重新摸向了人类基地。人类喝了一个全补之后，MF3点的雇佣兵营地，发现3个小G又在家中肆意妄为，因为刚才UD偷袭得手，幸存农民的血也不是很多，为了避免更多的农民被杀，不得不又跑回家。UD成功用少量的小G拖住了人类的大部队，为自己MF和兵种转型赢得了宝贵的时间。这时憎恶加入了UD的队伍，而人类也在抢修狮鹫笼，双方的第三英雄小强和圣骑士几乎同时出现。

UD部队顺势MF12点的主矿。人类的部队也抱着相同的打算，没想到刚赶到却看见怪物的尸体倒在亡灵的脚下，矮子一看有便宜可占，带着圣骑士和几个步兵就冲了上去。可惜人类杀敌心切，却忘了自己的队形。刚一交火被UD用霜之新星+穿刺杀了2个步兵和一个牧师，圣骑士也被打成半血。人类急忙后撤，UD也撤回基地。人类调整好队形，等着一只狮鹫加入队伍之后开始追击UD。由于人类女巫的减速，UD一只小G和一个憎恶落在了后面，很快小G就被杀死，UD为了救憎恶而还击，双方展开第一次交火。双方兵力如下：

UD：3级DK，3级Lich，1级的小强，1个憎恶，5只小G，2个雕像。

HUMAN：4级AM，3级MK，1级的圣骑士，3个步兵，2个火枪，1个牧师，1个女巫，1个狮鹫。

双方实力相当，但半血的圣骑士位置太靠前，被Lich和DK齐攻，顿时红了血，急忙往后跑，DK不紧不慢跑了几步，优雅地一挥手，一团紫色的光球又飞向了圣骑士，可怜的圣骑士应声倒地，DK升到4级。MK发现圣骑士壮烈殉国不由大怒，指挥着部队瞬间把那只倒霉的憎恶放倒。双方展开激战。小G在火枪手与水元素的齐射下很快全部阵亡，UD也把火力瞄准了火枪手与男女巫。牧师不断驱散着战场上的骷髅兵，亡灵们也打得火枪手和女巫到处乱跑。一个雕像腾空而起，变身为破坏者，MK琢磨着擒贼先擒王，一锤子把DK敲晕，带着众弟兄一拥而上。好汉不敌4手，何况对方不止4只，DK很快红了血，无奈选择回城。临走之前，Lich和小强突然发威，霜之新星+穿刺也将AM打得剩74点血。

这一场大战下来，UD只剩了3个英雄和一个破坏者。但仗着良好的经济，双屠宰场很快补充了4只憎恶，

地穴里也补充了石像鬼。DK在喝了一瓶血，买了一个腐蚀之球后，带着部队MF了8点的主矿。另一边AM擦了擦冷汗，发现自己除了两个刚补过来的狮鹫和牧师以外，其他兄弟全都变成了亡灵们的经验，于是急忙往回跑，带着MK清理了4点的副矿。同时家中补充着火枪与牧师。这时我们可看到，由于UD刚才成功偷袭，杀了人类大量的农民，所以人类的基地里一直补充着农民，从而极大影响了自己的经济，为以后的失败埋下了伏笔。人类猜想UD应该在MF，于是带着刚复活的圣骑士和3个新补充的火枪杀了过去。可惜，又一次看见怪物倒在亡灵的脚下。

UD带着4个憎恶、2个雕像、一个破坏者和一个石像鬼迎了上去。人类故伎重施，再次把火力全对准了DK，这次UD学乖了，DK拼命跑到自己队伍的后方。人类见杀不了DK，4只憎恶对自己的地面部队伤害又太大，虽然理智地选择回城，但一不小心落下了一牧师、一火枪和一水元素。这时Inso表现了一个高手惊人的意识和准确的操作：水元素留下阻敌，火枪和牧师分别向2个方向逃跑。精妙的操作一气呵成，让人叹为观止。MaD也毫不示弱，分兵3路，DK追杀火枪，Lich和2个憎恶追杀牧师，其余部队消灭水元素。人族刚回城，见DK只身追杀火枪，AM拍马来救。DK一见MK拎着锤子也正往自己这边跑，于是一个死亡缠绕杀掉那个倒霉的牧师，潇洒地跑回基地与自己的部队会合。人类由于兵力不足不敢追击。

双方各自MF了11点和1点的石头人，可见高手的思路都很一致。UD在8点的主矿开了分基地。Inso果然是个不折不扣的练级狂，刚刚打完1点的怪物，买了个回城直接杀向了6点的石头人。UD清理完石头人，大部队直奔4点的主矿，一看没有人类的分基地，直接去人类主基地杀农民。MaD发现人类队伍中越来越多的狮鹫后，屠宰场中不停地出雕像，看样子是准备爆破坏者了。人类清理完石头人，又杀向了6点的主矿，突然发现家中失火，急忙回城。精彩的一刻出现，UD一看对方回了城，DK头上也浮现了蓝色的回城结界。在人类回城的一瞬间，Lich和小强同时发力，打得人类的部队没一个满血。MaD对时机的把握和精准的操作让人赞叹不已。等人类从昏迷中醒来，亡灵早就毫发无伤地回城了。

人族没有吸取教训，吃了一个群补之后又千里迢迢奔向了7点的商店。同时派出了一个农民准备在12点的主矿开分基地。DK在MF了一处小怪之后头顶一闪红光，成功升到5级。UD顺势MF了8点的商店并在采购后又杀向了人类的基地。

跟上次一模一样，杀了几个农民之后DK回城，在人类大军回城的一瞬间又挨了一个霜之新星和一个穿刺。UD几次成功的偷袭让人类的农民损失很大，使人类本来就很糟糕的经济雪上加霜，甚至都没有开分基地的钱。偷袭得手后立即回城几乎成了MaD的标志性打法。几次被UD偷袭得手令Inso几欲抓狂，准备在12点开矿的农民又被UD探路的小G杀死，Inso心一横，带上了全部的部队杀向UD的基地，准备决一死战。

大战在亡灵基地门前打响。双方兵力如下：

UD：5级DK、4级Lich、3级小强、4个憎恶、8个破坏者和1个石像鬼；

HUMAN：5级AM、4级MK、3级圣骑士、3个狮鹫、4个骑士、5个火枪、2个牧师。

战斗开始，狮鹫骑士对魔免的破坏者没办法，只好拼命向憎恶开火；水元素迅速变成了破坏者的魔法并更猛烈地攻击火枪手。Inso一看这样对自己不利，马上把矛头指向了DK，在千钧一发之际，DK喝下了无敌药水并使用了恢复卷轴（恢复周围单位300血，150魔）。魔法破坏者大发神威，瞬间把大法师打成了红血。人类无奈回城，可惜回城有几秒钟的等待时间，就在这几秒钟，圣骑士又被死亡缠绕放倒。人类损失惨重，而UD毫发无伤。双方的主矿同时采完，UD还有一个分矿，而人类却断绝了经济来源。这时优势已完全掌握在UD手中。UD


虽然人族奋力击杀DK，但仍然改变不了失败的命运。


随着5级的MK倒下，Inso打出了GG。

乘胜追击，人类匆忙喝了一个群补后硬着头皮迎战。这时的战斗已没有任何悬念，4个骑士在破坏者强大的攻击力下一个接一个地倒下，水元素刚被召唤出来就变成了破坏者的魔法。MK拼着老命将DK送回了祭坛，但大局已定，Lich和小强带领亡灵军团消灭了人类的所有部队，在5级的MK倒下之后，Inso无奈地打出了GG。MaD赢得了比赛。

总结

这是一场精彩的比赛，双方表现都极为出色。MaD将不死亡灵的诡异和邪恶诠释得淋漓尽致，连续不断的骚扰使人类MF的速度受到极大影响。几次成功的偷袭严重打击了对手的经济，给对手心理造成极大的压力，同时拖延了对手的科技，为自己攀科技和兵种转换赢得了宝贵的时间。Inso或许是对自己的操作有自信，没有在基地里建造防御，使对手骚扰时一点压力也没有，但凭借自己精准的操作在完全劣势下仍然击杀了对方5级的DK令人拍案叫绝。MaD凭借着出色的表现带领着瑞典击败了保加利亚，在随后的决战中势如破竹地击败了法国，取得了第一届欧洲杯的冠军。让我们祝愿MaD在今后的道路上一帆风顺。

"我的九月"——纪念邂逅《生化危机》的季节

■北京 小凌

记得在我上小学的时候，曾经看过一部和本文题目相同的少儿电影。片子讲述了一位小学男生，为了能够参加在北京召开的第11届亚运会开幕式而不惜一切努力拼搏的事迹，那年的9月就成了他一生都难以忘记的珍贵回忆。那个时候我就在想，我是否有一天也能找到同样属于我的难忘的9月呢？是否也可以给我留下珍贵的回味和纪念？

于是，就在我漫无目的地徘徊、毫无头绪地寻找之际，在那不经意的偶一擦肩而又慌忙回转身形之刻，我找到了属于自己的9月。

我的9月是1999年的9月，是20世纪末的9月，是一个刮着清爽初秋之风的9月。在那个9月里，有明朗的天空，有和煦的微风，有蕴含生命起初的阳光。在那个9月，《生化危机》就像个梦幻使者般悄然走进了我的心中。

在这个天天更新的时代里，我像很多年轻人一样多少带有一些叛逆心理，有些愤世嫉俗。就在这样一种百无聊赖的日子中，我曾过着和同龄人一样的生活：白天上学，深夜点灯伏案；然后迈过小学、国中、高中、大学的门槛，最后进入工作岗位。本以为一切将会继续这样平淡下去，然而就在这起伏不定的浪潮动荡中，《生化危机》来到了我的身边，融进了我的生活里。虽已走过了将近5年的时光，但仍然驻于记忆深处，恍如昨天，熟悉而又遥远。

自从将"生化"带回家，拷入我的电脑硬盘后，我就知道自己已经和这片神秘的世界结下了不解的情缘。在这里，我经历了一场又一场艰难的战斗，不论是在RACCOON小镇还是在南极总部，都有说不完的惊险战斗在等着我。在这里，我遇到了很多意想不到的事情。生离死别、莫逆之交、反目成仇、患难与共，这一切无时无刻不深深触动着我的心。在这里，我还结识了许多以前从没有接触过的人们。天真率直的Leon、朝气蓬勃的Claire、血气方刚的Chris、乖巧活泼的Rebecca、身手矫健的Jill、神秘莫测的Wesker、爱在心底的Ada，他们都像是我的朋友；虽然所处的地域与世界不同，虽然理想与未来不同，但却都是值得我敬仰和信任的好朋友。我每时每刻都在心底渴望能够走近他们，近到如我所愿，去真真切切地感受他们每个人跳动不息的生命脉搏。

我偷恋过Leon，因为他是个天真善良、爱憎分明的好警官。他为Ada不顾一切，拼掉性命也要保护心中所爱的女子。我崇拜过Wesker，他现在虽是大恶人一个，但在过去那个名叫S.T.A.R.S的大家庭中却是个人人尊敬的好长官。我悲叹过Ada，不管她是不是间谍，也不管她是不是奉命夺取G Virus，仅从她用一把不带任何子弹的空枪指向Leon时，我就已明白了她对他的爱。就像她自己说过的那样："我只是个女人，但却是个爱着Leon的女人。"我还敬仰过Chris，他为妹妹



跋山涉水来到孤岛监狱，他为妹妹与Wesker单挑独斗，他为妹妹独自留下来与疯狂的Alexcia决斗。但是为了大局，他却依然还是无法遵守和妹妹的承诺，依然要继续同罪恶奋战到底。这些虽是数字生成，但却爱憎分明誓为和平贡献一切的虚拟人物，有哪点比不上我们这些有血有肉的大活人？

那片远离光明、远离平静的隔世空间，是一个与我所生活的世界完全不同的地方。有人说那里是魔鬼的城堡，还有人说那里是地狱的最深处。那里布满僵尸，那里充满危险，那里枪林弹雨，但那里也是个时时有爱的感人世界。Leon对Ada的爱，Claire对Sherry的爱，Chris对Claire的爱（兄妹），Steve对Claire的爱，Sherry对父母的爱，Carlos对Jill朦胧的爱……爱情、友情、亲情、战斗、受伤、流血……这些似乎都是我们生活恒久不变的主题与宿命。就这样，我对《生化危机》的爱坚持了一年又一年。明天的明天，我相信自己依旧会热爱着难忘的9月里这些陪在我身边最珍贵的东西。

也很喜欢《生化危机》系列的所有音乐，尤为喜爱《维罗尼卡》双CD中的乐曲，其中的经典之曲是Steve与Claire永别的哀伤之声。每当这震撼却透露着忧伤的旋律在寂静中响起，泪水总会在这一刻不争气地应声而落。尽管我永远无法踏入他们的世界，去享受那段充满惊险与友情的冒险征程，但是，我知道，她和他还有他们，一直都是在离我身边很近的地方。

我想我是中了“毒”，不管是T病毒也好还是G病毒，反正都是毒。无法离开这方天地，因为这种滋味太醉人：闭上眼是他们的世界，睁开眼还是他们的世界，就像黑夜与白昼分配得那样完美。

在和《生化危机》相伴的这将近5年的时间里，它几乎成了我生命中的一部分，融入了我的灵魂。我是真真切切地需要它，需要那份与众不同、特殊的感觉。在这里，有一个我深爱的世界，虽然沉闷和阴暗，但却是我的挚爱，甚至可以说是我的第二个故乡。我曾有的诸多梦想，就是在这个地方萌芽、展翅、飞翔的。每当夜深人静，月光柔和地洒在我身上，我就会忘情地云游在“生化”的世界里。为了在这里营造属于我的那份激情与快乐而流连忘返，不愿离开。那种感觉如同沐浴在海边温柔的微风中，享受着澄净的海波轻轻拍上堤岸的宁静与温馨。



当我沐浴在这种温馨的回忆里，任由甜蜜的往事在身心流转。穿越不可知的时空，我似乎就会轻盈漫步地来到《生化危机》世界中的每寸土地、每个角落；去细细品味之中的所有一切，那些感人的和哀伤的……就像迷迷蒙蒙的细雨，沾衣不湿，却带着茫然莫名的寒意，细细密密扎根在我的心底。

总期望着当我玩一款游戏时，仿佛自己就已变成游戏中的主角，而不再仅仅是拿着手柄、双眼盯着电视机或显示器进行操作的玩家。在这里，我就是主角，我就是Leon，我就是Claire。我手里正握着精良的枪支，置身于危机四伏的黑暗中，全神贯注地走在通向美好明天的道路上。在这里我会遇到Ada，也会遇到Sherry。当Ada有危险时，我会奋不顾身地冲上前去为她挡住那颗足以致命的子弹；当Sherry痛苦地呼唤着父母的名字时，也会有我陪伴在她身边，给予她无尽的勇气与信心。这才是真正属于我的游戏！

在我眼中，《生化危机》不是萧萧易水畔的英雄，也不是壮志饥餐胡虏肉的悍气，然而却是我心中一个不变的情结，深深打动我的心。我喜欢它，热爱它，不离不弃。

回过头再来观望属于我的9月，属于9月中的这份温馨与感动。以前没有什么太大的激情澎湃，现在也没有，只是觉得空气中有了些微的不同，那种隐隐的不为人知的不同。仔细想来，便是一种回忆、一种爱恋、一种激动和一种情感构成了我9月的心情主体。温柔如昨，爱意如昨。这份饱含浓情的珍贵回忆，在初秋的9月里永远只属于我一个人。

从1999年9月22日那天开始游戏的每个日子串在一起，到现在，到将来。每一个与《生化危机》在一起的瞬间，用时光这条看不见的纽带串连起来，就是无数个梦想。其实，在《生化危机》的世界中，我从来不曾失去什么，也不会失去。这就是我的9月，一生一世难忘的美丽9月。P

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《模拟人生2》《运输巨人》

FIFA 2005高级技巧

■北京 遇见

在FIFA 2005的试玩版中，一些技巧的使用方法与推出不久的《欧洲杯2004》相差不大。下面以默认键盘操作模式为例，向大家介绍一下。（**注意：**过人动作都需要和对手保持一定距离才能做出来）

拨球过人：向右拨球，同时按"右+Shift"，向左则为"左+Shift"。

绕球过人：罗纳尔多擅长的动作，使用方法为"前+Shift"。

挑球过人：按"后+Shift"。

接球直接人球分过：在接球的同时按"前+Shift"。

马赛回转：齐达内的招牌动作，在WE系列中用R3摇杆来操作。在这里则是面对对手时，按照要突破的方向绕半圆+Shift。

假射：C+D

吊门：Q+D

空当传球：Q+S、W、D、A，可以控制力度。

大力地滚球射门：按住Z不放的同时按D。

《劫难》杀怪心得

■浙江 何琦

《劫难》（Suffering）是一款带有浓重动作射击成分的恐怖冒险游戏，阴暗凄凉的环境、毛骨悚然的背景音乐、面目可憎的怪物，一切吓人条件在本作中应有尽有。游戏的背景故事主要讲述：Torque被冤枉为谋杀妻儿而锒铛入狱，不想被一群不明来历的怪物袭击。玩家需要扮演主人公逃脱怪物的追杀，并将逐渐查清妻儿之死的原委。

杀怪心得

刀怪：游戏里最先出现的就是这种四肢插上刀的怪物。它的行动十分迅速，有惊人的弹跳力并且能像壁虎一样在墙壁上游走。其最大的弱点就是惧光，不能碰到一丝一毫的光线，否则身体会马上燃烧起来。

大型刀怪：习性、外形以及弱点与前者相似，不过尺寸要大一些。上肢两把双刀舞得虎虎生威，一不小心被打倒就等着Load吧。到游戏的中后期更是具备了死而复生的能力，用霰弹枪把它们轰成碎块最佳。

水怪：脊背上插满针筒，外形有点像《侍魂》中的不知火幻庵的怪物。攻击方式主要有两种：将针筒当飞标用或者扑上来跟你拼命，中招后你会感到一阵头晕，而且会耗掉大量HP值。这个家伙在受到攻击之后会立刻转身逃命，然后立即在有水或者血迹处现身，再次向你攻击。有的时候关掉水源是良策。

吊死鬼：出场的机会不是很多，一般只会在房间里看得到。注意屋顶壁上一大摊正欲滴的血迹，这就要小心了，吊死鬼就藏身于此。对付它，提前防备并攻击很重要。

背枪怪：拥有超强的体格，背负着数支大口径来复枪。而这些枪便是其最厉害的杀手锏，是一座活生生的移动炮台。对付它只能依靠灵活的移动来躲避枪弹。到了后期这些怪物们更是成群结队，简直靠近不得。幸好有大量爆炸物、炸药以及重机枪可以使用，但是还是小心谨慎为妙，多多存盘总是一个好习惯。

地蚯蚓：此怪物是一种巨大的异变蚯蚓，主要依靠身上绑着的两条铁链攻击。伤脑筋的是蚯蚓的动作非常灵活，你只能拿自己当诱饵，等待其从地下钻出来，而后急退，用猛烈的火力招呼它。

铁球怪：皮厚肉糙的大胖子，移动速度奇慢，但是从其肚子里能够不断释放出一大群自杀变异耗子攻击玩家，以弥补其速度上的不足。另外，它手上的铁球舞得虎虎生威，难以靠近。更气人的是这个家伙对所有的枪弹都免疫，只有用火焰喷射器、燃烧弹、TNT炸药对其才有致命的威胁。如果上述这些玩意儿你一件也没有，那抽出斧子向它们的肚皮砍去吧。

《1503梦幻新世界》城市建设心得

■江苏 芮超

《1503梦幻新世界》是EA新近推出的一款模拟建设类游戏，玩家在游戏中将扮演一个欧洲殖民者的角色，你所要做的就是在你的殖民小岛上努力修建房屋、工厂等设施，以吸引更多的人移民到你的土地上来。而你的小岛经济繁荣与否以及居住环境的好坏，将直接关系到对人们的吸引程度。下面就是我在游戏中的小小心得，希望对大家有所帮助。

城市建设心得

游戏开始时，你只有一艘货船孤零零地漂泊在茫茫的大海上（当然，船上还是有一些基础物资的）。你所要做的第一件事，就是赶紧选择一个小岛作为你城市发展的基础。不同小岛上的资源也不尽相同。有的是一片荒无人烟的沙漠，有的是郁郁葱葱的森林，建议大家还是先选森林茂密、资源丰富的小岛上手。至于那些荒无人烟的沙漠，还是留给那些喜欢挑战的玩家选择吧！选好小岛，首先要建一座港口，它可是你和外界联系的唯一渠道哦。接下来你会看到你的水手将船上的物资一件件地搬运下来。好了，开始建设你的家园吧！住宅是小岛发展的基础，最好先建5～8座，这样在初期你才会有足够的劳力。（住宅四周可是要连接上道路并且通向港口的哦）接下来要解决的是食物问题，你可以建造一座渔棚（用来打鱼）、一座狩猎小屋（用来猎取当地山林中的野兽）、一座农场（用来饲养家畜）来生产食物。但鱼和野兽都有打完的一天，所以较为恰当的方法还是安安心心地搞好农场的建设吧！

木头在游戏中是极为重要的资源，而你的伐木工十分懒惰（他们决不会跑到5格以外的地方去砍树）。所以，你的伐木屋最好建在森林茂密的地方，以便伐木工有足够的木头可砍。但如果伐木屋建造得太过密集，或是与其它类型的建筑建造在一起，将会导致天然森林资源的衰竭，到时候你只能通过人工种植树苗了。所以伐木屋也不可以靠得太近哦！游戏中还提供了一只“肥沃”表，它主要是帮助玩家在适当的位置建造适当的建筑物的。表上的指数越高，说明这个地点越适合放置你所选择的房子类型。比如说，你想选择一块草地来建造绵羊牧场，你需要扫描整个小岛。在光标移动的过程中，“肥沃”表上的指数将会不断变化，可根据数值的大小来决定你建筑的位置，这样会起到事半功倍的效果！

当你的居民们温饱问题解决之后，他们也会要求更高的生活质量。像啤酒、毛皮大衣、火枪等都会受到居民的热烈欢迎。只是这些物品的制作比较麻烦，以毛皮大衣为例，只有在你的猎人猎获了野兽并且将兽皮送到皮革加工厂之后，才会生产出毛皮大衣来。虽然这些物品的生产麻烦了一些，可玩家还是要尽力制造的。一来它能不断提升你的居民的满意度，从而使更多的人移民到你的小岛上；二来这些物品都可以出口跟其他的势力进行贸易，这可是你获取紧缺资源和金钱的好办法。P

《三国志X》快速攻城法

■黑龙江 哈迪

《三国志X》已经上市很久了，相信有的玩家可能感到攻下敌人拥有数十万军队的城市很麻烦。下面给大家介绍一个用起来很简单，而且速度很快的攻城方法。

条件1：出战武将5名，且全部拥有“军师”称号；

条件2：出征的部队中至少有3支拥有“冲车”、“霹雳车”武器（最好是骑兵部队拥有），另备拥有“井阑”的弓兵部队两支。

OK，大家都做到了上面的两个条件，我们就开始吧。首先在城门战中安排一支武将的骑兵队和两队弓兵（不能是主将的），什么都不用管，杀到敌人的城门下。如果城下有守兵的话，就先用那两支弓兵部队用“井阑”杀死他们（出战的5名军师武将都利用“指挥”来控制，一回合就可以解决）。城上的不去管他，只要用两队“井阑”本身的行动力去攻击就行了。然后骑兵部队组立成“冲车”攻打城门，行动力全部用来指挥冲车，这样再坚固的城门也坚持不了3个回合。攻下第一道门后马上解体冲车，全力向前跑，冲到第二个门（如果这时候兵力变少的话就换一队），用和刚才一样的方法打下第二个门。

接下来就进入巷战了。巷战比起城门战就更简单，两支骑兵部队跑到距“政厅”一定的距离（“霹雳车”的攻击范围之内）组立成“霹雳车”，两支弓兵部队在“霹雳车”周围组成“井阑”（其实甚至都不用这么麻烦，一般我只派上去一队“霹雳车”就能搞定，不过这样可能保险些），然后轮番用5名军士控制“霹雳车”攻“政厅”。由于“霹雳车”的攻击距离远，所以这个时候敌人是打不到你的，而且也不怎么喜欢轻易出来；如果出来的话，就用“井阑”射死。“霹雳车”只用盯死政厅狂轰，军师不断指挥，这样最多5回合之后胜利就属于你了。这个方法不算什么高招，但是能省去不少和敌人纠缠的时间，而且自身的损失也降到了很低。大家都来试试看吧！P

最近半个月的欧美大作无论质或量均令人咋舌，《罗马——全面战争》、《战锤40000——战争黎明》，还有以《使命的召唤——联合进攻》为代表的包括《代号——装甲》等最新二战游戏精品，再加上EA Sports的2005系列陆续登场，真是玩不过来了。最要命的是10月底《使命的召唤——联合进攻》（中文版）、NBA Live 2005、《三国志Ⅹ》中文版，或许还有近期最值得一玩的《罗马——全面战争》中文版都陆续放出，瀑布口水期待中……

■游侠补丁网 水寒

《毁灭战士3》v1.1完美升级档
（Doom 3）

对于《毁灭战士3》的画面品质，几乎所有媒体都给予高度褒奖。事实上，本作的图形品质确实达到了游戏史上的新高度。图片的保真度取决于制作组在游戏中用到了何种等级的材质贴图，该游戏的图片保真度达到了真正的“超高”水准。游戏中用到的所有贴图，都采用未经压缩的超高解析度。例如在《毁灭战士3》的某一个关卡中，仅这些贴图就用掉了500多MB的数据空间。

补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/rld-d3p1.zip
官方v1.1升级档下载地址：http://www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=doom3
使用方法：先执行官方升级档将游戏升级到v1.1，然后将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：顺利完成游戏v1.1的升级，且游戏时无需放入光盘。

《冰球2005》补丁
（NHL 2005）

该作有着丰富的游戏模式。在“锦标赛模式”中，玩家可以参加有16组进行的锦标赛；“竞赛模式”中，玩家可以与老对手们展开激烈角逐。另外，游戏中还加入了“季后赛”和“决赛模式”。通过游戏，你可以与自己的对手进行紧张的比赛。要体验这项运动的乐趣，不妨试试这款《冰球2005》，保证紧张刺激！

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/nhl2005cd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的Nhl2005.exe和Sar.exe覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《魔兽争霸Ⅲ》及《冰封王座》v1.17完美一次性升级所有版本通用傻瓜安装包
（WarcraftⅢ：Frozen Throne）

本次升级新增内容：
1.新增了火焰领主和地精炼金术士这2个中立英雄。
2.在Battle.net上面新增了一个“Profile”按钮，现在你可以在聊天时方便地进入你的资料页面。
3.在选择录像时会出现录像版本。
4.可以指派新的战队首领。
5.增加了9张新地图。

简体中文版下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/War3117cn2.exe
英文版下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/War3117en2.exe
使用方法：首先确认游戏版本的语言与针对的补丁相吻合，然后直接执行升级补丁安装。
补丁效果：本补丁对各版本号均通用，任意版本一次性升级成功无须安装官方升级档、包括了2个游戏的全部升级及全部最新地图升级、地图编辑器的升级，且游戏时无需放入光盘。

《运输帝国》游侠完美官方中文汉化包
（Chris Sawyer Locomotion）

游戏的时空背景设定在公元1900年至2000年，横跨北美、英国和阿尔卑斯三大地区。那个年代的音乐、建筑物、交通工具及工业的发展特色都将一一呈现在玩家面前，你所要做的就是在限定时间范围内达成目标并击败对手。游戏中玩家需要购买器具，将货物运送到目的地，赚到更多的钱之后，再扩大服务，直到成为口碑第一的运输提供者。（游侠网小旅鼠完全依照官方中文版制作）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/Locoali213cn.zip
使用方法：先将压缩包内的Loco.exe覆盖到原英文版游戏安装目录，再解压缩Locomotion_cdkey.exe并参照说明使用，然后执行Loco.exe即可进入游戏。
补丁效果：对游戏进行官方中文版的完全汉化，且游戏时无需放入光盘。

《可汗Ⅱ——战争之王》补丁
（Kohan Ⅱ：Kings of War）

虽说游戏故事架构承接上一代作品，仍然是以正义与邪恶之间永恒的战斗作为主题。不过故事情节的发展却是以人物为中心，玩家将会见证帝国在你的领导下是如何一步步地建设发展，逐渐强盛起来。这样的设计对于即使没有玩过前代的玩家也很容易接受。与前作相比，该作新加入了40个以上的角色。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/mo-k2fix.rar
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《使命的召唤——联合进攻》补丁
(Call of Duty: United Offensive)

回首2003年，当时被大家一致看好的二战FPS《使命的召唤》(Call of Duty)不出所料地获得了成功，它在短时间内取得了很高的人气，并在各专业游戏网站的年度最佳评选中荣获多项大奖，其中包括70个最佳游戏奖和50个编辑选择奖。CoD似乎被Activision打造成了一个品牌，于是这款资料片的出现也是理所当然的事情了。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/coduoCrack.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《三国志X》(日文版)v1.034升级档

本次升级的修正内容包括：部下武将完成任务回来后，在"宫城"的人物标签有时不会出现；5名武将组成放浪军实行"旗扬"后，出阵时不能选第5名武将做从军武将；南蛮以外有毒泉地形的战斗地图，因发生台风变小，河川地形却显示为湿地，战斗完毕后，仍然有都市守备的任务遗留下来等7个Bug。(感谢NETSHOW网友琅琊van制作并提供)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/san10v1034.rar

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：顺利完成游戏v1.034的升级，且游戏时无需放入光盘。

《罗马——全面战争》补丁
(Rome: Total War)

在游戏中，玩家将扮演大家耳熟能详的古罗马君王，如恺撒大帝、奥古斯都等，为了建立罗马帝国而展开征战。玩家将面对敌国的包围与封锁，东方有斯巴达与迦太基的虎视眈眈，西北方有来自日尔曼的蛮族入侵，南方则有埃及的挑衅。如何在强敌环伺的险境中，开创罗马帝国，这可是十分考验玩家战略战术和决策能力的。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/RomeTWcd.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《星球大战——前线》补丁
(Star Wars Battlefront)

每一年，LucasArts都会准备好一大堆"星球大战"游戏，然后推出等着换来丰厚的回报。毕竟世界上有着数以百万计的"星战"迷，而且其中很多都是玩家。看起来很有借势骗钱的嫌疑，但是"星球大战"的影响实在太大，于是尽管很多"星战"游戏的品质都让人不敢恭维，但是这套伎俩仍然很吃得开……

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/rld-swbn.rar

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《战锤40000——战争黎明》补丁
(Warhammer 40K Dawn of War)

本作旨在表现战争的磅礴气势，也证实了一点：战争意味着毁灭。作为"技术流"的Relic，此番采用创出佳绩的《不可思议的生物》图像引擎，细节表现非常细腻，动作也更加丰富。另外，《战争黎明》的视觉转换也设计得相当灵活，可以全角度地拉动视角，而且远近控制也十分方便。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/W40kcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《使命的召唤》v1.4版完美升级档
(Call of Duty)

在场景、物品的物理性方面，跟真实环境相较当然还显不够真实，但不愧是2015小组，已经算是相当不错了。另外，人体在中弹之后的反应，和MOH相差无几，该有的后仰或是后退表现都很正常。整体的环境贴图，虽然偏向RTCW的华丽风格，但是细致度略嫌不足。特别是人物本身的贴图，跟MOH相较起来，显得有些敷衍。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/vng-cd14.zip

使用方法：先执行游戏安装目录下的升级程序将游戏升级到v1.4，然后将压缩包内的所有.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：顺利完成游戏v1.4的升级，游戏时无需放入光盘并可顺利连接服务器。

《代号——装甲》补丁
(Codename: Panzers Phase One)

作为一款3D即时战略游戏，《代号——装甲》的画面可以说是一流的。各种模型做得非常逼真，场景也绘制得相当漂亮，天气的特效更是颇为真实。作为游戏的主题，各种装甲车辆做得细致入微，因为《代号——装甲》用的是《猪兔大战》的引擎，其物理特效自然也不差。而且游戏人物的制作采用了动作补偿系统，使游戏里的人物动作更加流畅。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch18/PANZERScd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《托尼霍克滑板2》秘技大全
Tony Hawk Underground 2

1.开启作弊模式： 首先暂停游戏，然后按键盘数字键区的7键，再连续按3次空格键，接着按C、V、上、下、左、上、C、V、空格键、V、B、空格键、V、B。输入正确的话，暂停画面会出现抖动。然后在暂停画面选择"End Run"选项。这样，所有秘技、FMV seqences以及滑板选手秘技都将被开启。

2.所有关卡： 暂停游戏，按键盘数字键区的7键，再按上、V、右、上、C、V、右、上、左、C、C、上、B、B、上、右。输入正确的话，暂停画面会出现抖动，所有关卡被打开。

3.所有隐藏角色： 暂停游戏，按住键盘数字键区的7键，再按C、B、右、V、B、右、B、V、右、C、右、上、上、左、上、C。输入正确的话，暂停画面会出现抖动，所有隐藏角色被开启。

4.瘦瘦的滑板手： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再连按4次空格键，接着按C、4次空格键、C……一直重复，可令角色越来越瘦。

5.Neversoft Dev队的滑板队员： 在主菜单状态下，按住数字键区的7键，再按上、C、C、V、右、上、B、V。输入正确的话，轮子将旋转。然后在"Create Skater"界面输入下列名字，以解开Neversoft Dev队的成员、家庭成员以及他们自己的滑板队员：

Aaron Cammarata	Chris Rausch
Connor Jewett	Darren Thorne
Gary Jesdanun	Jason Uyeda
Joel Jewett	Johnny Ow
Junki Saita	Mick West
Noel Hines	Nolan Nelson
Ralph D'Amato	Ryan McMahon
Scott Pease	Edwin Fong
Jeremy Andersen	Silvio
Aaron Skillman	Hudson
Kage	Nggdynln
Robert Earl	The Pouncer
Chewbacca	CountryGimp

6.开启"蜘蛛人"角色： 用你创建的滑板队员，以"职业模式"成功地完成所有关卡的目标即可。

7.开启"Dick"角色： 以职业模式成功地完成所有关卡的目标即可。

8.翻转关卡： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按上、下、左、右、V、空格键、C、B、上、下、左、右、V、空格键、C、B。此模式以镜像倒转关卡。

9.飞行模式： 在主菜单状态下，按上、上、上、空格键、C、上、上、上、上、空格键、C、上、上、上、上。输入正确的话，轮子将旋转。开始游戏后，按下列按钮实现秘技效果：
飘浮：按住空格键
向前飞：在空中时按住V键
转左：按数字键区的7键
转右：按数字键区的9键

10.特别计量器（Special Meter）全满： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按空格键、V、B、B、上、左、V、C。

11.提高属性：
提高属性值至5：暂停游戏，按住数字键区的7键，再按上、C、V、上、下。输入正确的话，暂停画面会出现抖动。
提高属性值至6：暂停游戏，按住数字键区的7键，再按下、C、V、上、下。
提高属性值至7：暂停游戏，按住数字键区的7键，再按左、C、V、上、下。
提高属性值至8：暂停游戏，按住数字键区的7键，再按右、C、V、上、下。
提高属性值至9：暂停游戏，按住数字键区的7键，再按B、C、V、上、下。
提高属性值至10：暂停游戏，按住数字键区的7键，再按空格键、V、B、C、V、上、下。
提高属性值至13：暂停游戏，按住数字键区的7键，再按空格键、V、B、空格键、空格键、空格键、C、V、上、下。

12.额外点数： 在比赛中暂停游戏，然后按住数字键区的7键，再按C、B、右、C、B、右、C、B、右。

13.额外金钱： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按空格键、下、左、右、下、左、右。

14.当前滑板手完成游戏： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按B、左、上、右、B、左、上、右、空格键、B、左、上、右、B、左、上、右。

15.跳至重新开始（随机产生开始地点）： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按C、V、右、上、下、上、左、C、V、右、上、下、上、左、B、上、左、V。

16.完美平衡： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按右、上、左、C、右、上、C、V。

17.孩童模式： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按右、C、V、上、下。

18.Turbo模式： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按下、C、V、右、上、B、下、C、V、右、上、B。

19.胖胖的滑板手： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按空格键、空格键、空格键、空格键、左、空格键、空格键、空格键、空格键、左……一直重复，可令角色越来越胖。

20.大头模式： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按C、B、上、左、左、C、右、上、左。输入正确的话，暂停画面会出现抖动；或者以职业生涯(Career)模式，成功完成所有目标10次也可开启大头模式。

21.血腥模式： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按右、上、C、V。

22.线框模式： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按下、B、右、上、C、V。

23.慢动作模式： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按B、上、V、C、空格键、V、B。

24.平滑模式： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按下、下、上、C、V、上、右。

25.迪斯科模式： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按下、上、C、B、上、左、上、空格键。

26.月球模式（低重力）： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按空格键、C、左、上、下、上、C、V。

27.双倍月球模式： 暂停游戏，按住数字键区的7键，再按左、上、左、上、下、上、C、V、左、上、左、上、下、上、C、V。

《邪恶天才》秘技
Evil Genius

在游戏进行时输入"Humanzee"（大小写不限）。输入后游戏会给你一个提示，表示作弊模式已开启，然后输入以下密码：

Ctrl+S：引爆/空袭

Ctrl+C：得到100 000块钱（会根据你的仓库大小决定你能得到多少，如果增加仓库容量，钱的上限也可以增加）

Ctrl+A：得到一支部队（每种士兵各一个）

Ctrl+O：得到所有的建筑物和道具，包括所有的陷阱（请不要随意使用，可能会导致无法过关）

Ctrl+M/N：打开/关闭全球混乱

CTRL+T：得到所有陷阱

给我一个投票的理由，需要吗？不需要吗——TOP TEN我投票我评说

看着山丘之王的大锤爆了死亡骑士的脑袋，就一个字：爽。(218.24.43.171)

因为是老游戏迷，一直都希望游戏是智慧的结晶，那样的游戏才算是完美的。游戏已经成为一种职业的时候，那就说明我们玩的价值有了一定的体现。每个游戏都有其自身的优点和缺点吧，真的希望自己喜欢的游戏能永远永远是最瞩目的。(222.90.3.46)

《辐射2》是唯一在我硬盘上停留了4年没有舍得删去的游戏。所谓游戏，未必要玩最流行的，但是一定要玩自己喜欢的。(219.147.0.29)

《反恐精英》——如果CS加入了生化武器……(221.218.91.190)

《异域狂想曲》——是款每一秒都充实的游戏，防御和反击的设定增强了可操作性，再加上爆笑的怪招、BT的剧情，是难得的佳作！(218.64.77.141)

“你这么大年纪了，怎么还这么激动？”“哇！你这么老了还玩这个？”小朋友们常常这么笑话我。因为我玩《泡泡堂》，因为不管输赢，我总是喜欢在游戏里大呼小叫……(60.232.0.61)

曾经有个充满人情味儿的游戏放在我面前，我珍惜了。如果再给我一次机会，我会说我要定你了；如果一定要在前面加个期限，我希望是永远的测试期间——不要钱！(218.72.28.23)

OP：连连看已经出合集了，呵呵，小游戏也能闯天下。好游戏就是那种能让你在1分钟内迷恋，然后1个月都不舍得告别的操作键盘方式，当然还得配合相关画面显示。

林晓：杂志社里有一个不成文的习惯，就是放假一定要错开公众假期的高峰期，以方便大家的出行。因此，当读者们高高兴兴开始享受公众长假时，我们已经休完假上班了。好处是回程路上大家都愉快地享受着宽松的火车和道路，少有地不堵车了一回；不好的地方是协作单位都歇着了，谁也找不到，自己孤军奋战吧。还有，上海热热闹闹Chinajoy，只能做壁上观了……至于我，在海边吹了数日凉风后，觉得键盘鼠标特别可亲之余，还成功地和眷恋了几个月的“宠物连连看”分道扬镳，再也没有玩它的兴趣了。

本期OP：鼓楼



(晶合聊天室第147期)

告别游戏

等待不如怀念

■后院居民 霜满寒天

曾经的“仙剑”，曾经的“大航海”，曾经的“幻世录”。再看看现在的这个网游“社会”，从欣欣向荣到问题多多、从一片净土到混乱不堪；有着各种各样的人，充斥着各种各样的言语和行为。但永恒的利益驱使着游戏公司前仆后继地投入其中，大把银子垒出的“莺歌燕舞”“激动人心”的幻想，又抓住了多少玩家的心，而它仍会继续壮大。单机游戏的市场已经越来越小，虽然不少的玩家仍坚持着，但这是不可否认的事实。“仙剑”的后续版本出的速度简直惊人，但真正“仙剑”的影子却越来越少；加上所谓电视剧的热炒，似乎“仙剑”已经成了大宇在单机市场上的一跟救命稻草。越来越多的经典游戏被重新改造推出了Online版本，这本是好事，但它们有几个真正达到了原来游戏的高度，有几个融入了原来游戏的精髓与灵魂？所以，我不如苦苦守侯不知何时才会出现的星际2、暗黑3、大航海时代5，或者另一个游戏史上的里程碑的诞生。多么遥远的等待——一方面希望单机游戏能重振雄风，另一方面也希望网游能真正地做好，游戏环境能更加规范，特别是希望经典单机游戏的Online版本，能够追上甚至超越它的高度。

所以，等待不如怀念。

重温一曲蝶恋，重新想起提娜的守望；耳边是坦克的怒吼和战舰的轰鸣，是圣骑士的祈祷和女巫的咒语。在那悠扬的乐曲中，抱着最终的幻想，再一次扬起遨游四海的风帆。

不知有谁在当年的任天堂上玩过上电池的被称为记忆卡的卡带，有谁还怀念着一个名叫《机甲战士》或是《重装机兵》的游戏；有谁还仍然对红狼的死去伤感，有谁还记得那辆红色的战车，最后一战的诺亚电脑？

这是我一生中最美好的回忆之一。无法再一次邂逅，只能怀念，永恒的怀念……

OP：正如一位网友所说，期待更好的游戏方式吧，那比一味地沉溺于怀念，要好得多。

还记得蓝色的洛克人吗？还记得没有网络游戏的日子吗——

恩恩怨怨洛克人

■北京 加加不路根

第一次接触洛克人的时候我10岁出头，正是一个对未来充满盲目乐观的正宗小P孩儿。我妈告诉我，那时我的头要比同龄人大很多，有当年学生手册为证——第一页上，一个细脖子大脑袋的小家伙正一脸严肃地从照片里看着我。我知道，他正在究竟是当科学家还是当艺术家的问题上进行着痛苦的抉择。

事过境迁，头部与身体比例已经正常的我，在猪三儿家看他打《洛克人X7》时依然会进行抉择，只不过抉择的问题变成了究竟是让猪三儿请吃牛肉饼还是驴肉火烧。这种由形而上转变为彻底形而下的过程，就完整地代表了我的成长。貌似漫长，实际白驹过隙，忽然而已。因为多年前拥有一颗硕大头颅的我，总在思考一些过于严肃的问题。因此，我无论做什么事情都不能集中精力——玩游戏时自然也不能幸免。比如，我会在《魂斗罗》的枪林弹雨中莫名其妙地停下来任人宰割；也会在《赤色要塞》中轰开俘虏营后便扬长而去，听任那些可怜的俘虏们摇断了手臂也不接他们上车。同样，我这种“撒臆症”的行为也会出现在双打过程中。比如说玩《忍者神龟》时，满血的我会把重伤的同伴留在机器人群中，而自己冽冽到比萨饼前大快朵颐……

我把这一切用正常人的智商无法解释的问题，统统归罪于我那颗爱走神的大脑袋，同时痛心疾首地猜想我这辈子怕是没有玩游戏的天分了。就在我以为我的游戏生涯即将夭折的时候，一个小蓝人儿闪着光从天而降——这个被大家叫做洛克人，用英语说叫ROCKMAN的小人儿彻底地挽救了我。



转机出现在那个会扔石头的Boss处。我的那些战友们在这一局开始跳索道的地方纷纷挂掉，一个比一个摔得脆；而我，却出人意料地完成了那次跳跃。我集中精力完成了每一次的跳跃。当洛克人“同志”稳稳地站到陆地上之后，我突然感觉生活实在很美妙。

一个小蓝人儿竟然治愈了我走神儿的毛病，这听上去多少都有点《一千零一夜》的味道，可它还是发生了，而且发生得无比真实。那个时候还没有“扇子”这个说法，否则我一定会组织一个洛克人扇子团，并且要逢人就做自我介绍：“你好，我是洛克人的Fan。”

多年之后，在我和猪三儿做同事时开始接触了《洛克人X系列》。那时猪三儿还是个纯粹的游戏白痴。我开始对其孜孜不倦地进行游戏普及教育，并且十分为人师表地每天带上一份游戏杂志或报纸供其加深印象。每个双休日我都会让他观摩我的ZERO在“X4”中的飒爽英姿。于是，在猪三儿终于能准确地把游戏分成为打枪的、打鬼的、打人的和打球的等几大类之后，我的ZERO也一路狂砍来到了最终Boss面前。这个Boss成了我游戏生涯的另一处痛——我跟这个庞大的机器人整整死“磕”了3个月。在这3个月里，一切都有了戏剧性的变化：前游戏白痴购入了一台PS，随即买了一张“X4”，并且在我之前把那个Boss砍成了一堆废铁。猪三儿在洛克人系列上的RP值不可收拾地猛涨，“X5”、“X6”皆满甲完美通关。而我的RP却中邪一般地江河日下，就是用了秘技也还是被各种Boss打成一堆成放射状发散的圆圈。遥想当年力压群雄跳索道并得意着陆的往事，我深刻体会到了三十年河东三十年河西的萧索含义。

后来，GBA上又出了《洛克人Z》，作为现洛克人Fan的猪三儿毫不犹豫地买了一台GBA；前洛克人Fan的我则毫不犹豫地祭起了模拟器。于是某人艰苦奋斗，另一个某人频繁地S/L。最后，我毫无悬念地领先猪三儿两礼拜通关。本想这回可算是扬眉吐了气，谁知道半个月后，猪三儿便拿了个全精灵收齐的通关记录，摇头晃尾地来到了我跟前，让我几欲以头刨地。

从此，我便义无返顾地挥别了洛克人系列，挥别了我和这个系列的恩恩怨怨，变成了一个彻头彻尾的旁观者。这段告别的日子，掐指算来，竟然也几乎两年了。

轻轻地走，正如我轻轻地来；挥挥手，送走一段还算美好的回忆。

OP：明白了，要想戒武就要培养一个比自己武功高的人，从此幡然悔悟……

晶合后院的群众生活

游戏绝对寻下联

■后院居民 mikingrui

上联：“先头部队”“联合袭击”终于“突出重围”被授予“荣誉勋章”

此上联包含了4个游戏名，而这4游戏名都是“荣誉勋章”这个游戏的资料片。希望游戏才子们不吝赐教，对出合适的下联。

OP：林晓说请把下联发送到linxiao@popsoft.com.cn中，聊天室将择其优秀的下联公布，并且赠送作者小礼物：)

游戏和娱乐圈

■晶合实验室 红袖添乱

QQ上林晓姐姐的头像不停的闪，想到她和冰河、风行水等人自我离开编辑部以后，就经常背着我偷着去吃火锅而不通知我，难道今次是幡然悔悟准备请我吃饭了？

"你来写这期榜评吧……"

什么什么？做小编的时候没找上我，本以为已经摆脱榜评噩梦，居然等我跑路了找上我？

"你在编辑部的时候没让你写成，所以你欠我的……"

林晓姐姐居然如此斩钉截铁地说我欠她的！想我红袖一向光明磊落，上无愧于天，下无愧于地，怎会欠人东西？

"周四下午拿来，我请你吃饭……"

说完这句话，本期榜单便飞到我的电脑中，林晓姐姐倏然不见，似乎不容再推辞。

在我冲着林晓姐姐的头像咬了1小时牙后，我终于明白无论我做什么都于事无补，于是只好认命地端详起本期榜单来。

"怎么还是这么几个。"本想在里面找出一些新鲜血液的我有些郁闷。耳机里的WINAMP自动换了首歌咿咿呀呀地唱了起来，突然发现，这游戏圈和娱乐圈还真有点像。

有些游戏有如老牌明星，老虽老矣，但时不时还跳出来露一小脸，一两年出一次资料片有如老牌明星几年出一次专辑，而且还通常是"新歌+精选"的组合——把辉煌时候唱的歌拿出来重新配器一下，或者把慢歌变成快歌，把快歌变成慢歌，再加上一点点新东西，就成了所谓新专辑。真是又省心又省力，还能让歌迷也有些盼头，皆大欢喜。其实说白了，就是所谓的"吃老本"——反正FANS都喜欢了这么多年了，不管做什么，FANS们都习惯性接受。至于说新FANS们会不会觉得闷，已经不在考虑之列，因为早已在老FANS身上捞了够本，现在只是不甘心退出历史舞台而已……

有些游戏有如新兴明星，当前最大的问题自然是如何吸引FANS的眼球，于是使出全身解数，要么个性张扬，要么性感妖娆，要么酷到脸成大理石状几百年不见一次笑容，要么就媚到见人就笑接受采访必要扭动身体，要么丑到眼睛鼻子嘴全不在应该在的地方，要么就美到天上有地上无，魔鬼面孔天使身材或天使面孔魔鬼身材……麻烦的是前人太多，各类招数均已被人用过，想要找到个新招数又实属不易，一个搞不好就是画虎不成反类犬。所以真正出位的不多，偶见一两个，FANS在品了几品以后，总会唉口气说："不过就是某某招数而已，实在没什么新鲜的。"

当然，还有少数的那么几个，半年必出一张专辑，个性必然是不羁的，风格别人喜欢学就学去。等你们学会的时候，咱早已将这招数抛弃了，反正下一次必然有更让你们吃惊的样子出现。听咱老歌让你回味，听咱新歌让你激动，老FANS别想跑，新FANS也快点来，多多益善，不想放弃任何一个吸引FANS的机会。绯闻无聊的时候也会闹一闹，但闹过后只会让FANS众口一词的帮忙对付非善类的眼神——我们的偶像也要有追求幸福的权利！此类应属最用心之人，只是不知道如此用心能够坚持多久——自身懈怠了，或是换了不用心的制作人，或是才思枯竭了，或是心思已不在此，于是要么消失，要么回到第一种偶尔露一小脸。

说来说去，突然发现居然全是批评之语，于是仔细反省自己是不是太过小气只盯着人家的缺点不放。不过呢，现在让人能喜欢很久的明星还真是不多，让人喜欢很久的游戏也不是很多。也许有人看到此会说，只是你的品味与别人不同而已，君不见明星们的演唱会场场爆满，网络游戏的服务器也是各各飘红，那么多人喜欢怎么就你不喜欢呢？也许是因为早已过了追星的年纪，而对于网络游戏来说，也因看过太多，失去了往日的激动和感动吧。

这么看来榜单上新加入的两款单机游戏《国家的崛起》和《文明III》，该是第一集团老牌明星那种，忽然被玩家从旧货中扒出来，发现实在不错，赶紧推上榜来。这也再次证明，只要是好东西，迟早都会被人发现的硬道理。

掰着手指算了算，字数应该足可交差了，自调到"大众软件游戏网"之后，因为网站对字数限制不是那么多，早已没有算字数的习惯了。想起以前每到隔周周三出片日必定要郁闷一次，现在似乎是很幸福，于是每每出片日见到忙碌地编辑部人群，都要微笑着说："上帝保佑周三加班的人们。"然后微笑着看各位（主要是接任我岗位的大漠同学）痛心疾首痛不欲生痛彻心脾的表情，心里自然大乐……我是不是坏了点？

上帝保佑周三加班的人们！

编辑推荐软件

推荐编辑：Cross

推荐游戏名称	推荐理由
FIFA2005	此次由120人组成的EA加拿大制作室决定将FIFA2005的重点放在操作性上，制作一款高度真实同时让初学者也能轻松上手的游戏。本作共收录球员达12000名，总共350个球队，其维持PC足球游戏霸主地位之决心可见一斑。
模拟人生2	《模拟人生》及其系列资料篇造就的辉煌有目共睹。现在，Maxis又在《模拟人生2》中将对人生百态的虚拟演绎提升到了一个新的高度，让"模拟人"拥有了情绪和记忆。毫无疑问，对于你来说，新的生活开始了！
寂静岭4	游戏机平台上的恐怖经典再次登陆PC，玩家将在真实世界和变异的神秘世界间往来，这样的恐怖经历似乎更适合男性玩家们去勇敢且认真体验一把。
超魔法大战	这是一款美丽的游戏，不仅画面漂亮，音乐也很动听，内容更是丰富，难度确是不低，适合所有喜欢日式风格游戏的玩家。

龙虎榜——我正在玩的游戏

单机游戏TOP15



排名	游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	本刊评分	趋势
1.	魔兽争霸III——冰封王座	1380	BLIZZARD	2003年	奥美	8.5	↑
2.	星际争霸	1221	BLIZZARD	1998年	奥美	9.2	↓
3.	暗黑破坏神II——毁灭之王	1107	BLIZZARD	2001年	奥美	8.9	↑
4.	半条命——反恐精英	975	SIERRA	2001年	奥美	9.2	↓
5.	仙剑奇侠传三	937	大宇	2003年	寰宇之星	7.8	↓
6.	国家的崛起	844	Microsoft	2003年	无	8.3	↑
7.	仙剑奇侠传	800	大宇	1995年	晶合时代	8.6	↑
8.	轩辕剑叁外传——天之痕	781	大宇	2000年	上海育碧	8.2	○
9.	FIFA 2004	733	美国艺电	2003年	美国艺电	8.0	↓
10.	轩辕剑外传——苍之涛	645	大宇	2004年	寰宇之星	7.8	○
11.	NBA Live! 2004	592	美国艺电	2003年	无	8.4	↓
12.	英雄无敌III——死亡阴影	583	3DO	2001年	正普科技	8.4	↑
13.	三国志IX	542	KOEI	2003年	无	8.4	↓
14.	最终幻想VIII	468	史克威尔	2000年	无	8.8	↓
15.	文明III	439	Firaxis	2002年	天人互动	8.2	↑

本月TOP TEN获奖者

获奖者将收到由本编辑部在近期内邮寄出的精美礼物。



手机投票

手机投票 短消息格式：

TPY选择的软件代码至特服号。软件代码见读者调查表背面。移动用户发送至特服号629903，联通用户发送至特服号929903。资费：0.5元/条。

获奖者

1352XXXX934　1373XXXX146
1396XXXX215　1380XXXX731
1360XXXX242

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

吉林 刘　莳　上海 杨佳威
上海 陈志伟　江苏 吕　润
甘肃 陈永奎　河南 胡鹏千
广西 陈剑锐　安徽 刘杨杰
上海 沈志成　山东 栾　坤
北京 刘国明

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

北京 鲍雷雷　甘肃 陈　实
青海 杨国君　山东 曹修德
贵州 吴红松　陕西 曹　辰
辽宁 徐宝伟　江西 王秀峰
湖南 陈智一　重庆 周渝南
上海 何文浩　福建 林　巍
江苏 方雨雯　河南 宋龙杰
湖北 吴　昊

网络游戏TOP10

排名	游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	趋势
1.	泡泡堂	1072	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
2.	石器时代	954	华义	2001年	北京华义	↓
3.	天堂II	845	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↑
4.	剑侠情缘 Online	808	西山居	2003年	金山公司	↓
5.	A3	746	Actoz	2003年	京东方互通科技	↑
6.	仙境传说（RO）	735	Gravity	2003年	游戏新干线	↑
7.	魔力宝贝	671	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↓
8.	传奇3	632	Wemade	2003年	光通通信	↑
9.	奇迹（MU）	614	Webzen	2002年	第九城市	↓
10.	大话西游II	574	网易	2002年	网易	↓

免费 SONY PS2 游戏机

我的手机我做主

使用本页内的任何短信服务，只需几毛钱，你就有机会得到它这款价值2200元的极品玩物！

领奖方式：中奖用户将在www.linktone.com上公布，并将收到短信和电话通知具体领奖方式。

活动截止日期：2004年12月31日

具体机型请浏览 www.Linktone.com

单音铃声下载

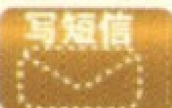
移动用户只要发送 BJ 到 2000 (2元/周)，即可无限量下载掌上灵通所有铃声！(彩信方式除外)

机型代码

2 阿尔卡特OT5xx系列 3 三星/三菱E彩/首信/海尔
5 飞利浦 6 诺基亚/迪比特 8 西门子
7 阿尔卡特/爱立信/联想/波导/TCL/熊猫/康佳/支持EMS功能的各款手机 9 摩托罗拉

下载方法：发送机型代码加铃声代码 2元/首

以诺基亚手机为例 编辑短信 发送到 成功下载



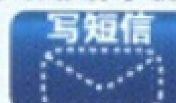
61267 ▶ 2000979 移动用户 / 9000979 联通用户,不包括CDMA手机 ▶ 收到铃声"十年"

和弦铃声下载

WAP下载方法：发送4加铃声代码到2000979 2元/首

适用范围：中国移动用户且开通GPRS或WAP服务的各类彩屏手机

移动彩屏手机用户 编辑短信 发送到 成功下载



41267 ▶ 2000979 ▶ 收到铃声"十年"

彩信下载方法：发送1加铃声代码到2000979 2元/首

移动彩信手机用户 编辑短信 发送到 成功下载



11267 ▶ 2000979 ▶ 收到铃声"十年"

十大热门下载

1267	十年	陈奕迅
1608	江南	林俊杰
1602	冲动的惩罚	刀郎
1165	Super Star	S.H.E
1171	波斯猫	S.H.E
1187	下一站天后	Twins
1486	上海滩	《上海滩》
1466	暗香	《金粉世家》
1475	地球仪	《圣斗士星矢冥王篇》
1501	蓝色飞扬	百事可乐九星广告歌

"阿杜醇情歌专辑"

1718	爱就是你
1719	爱字怎么写
1720	认真
1721	天涯海角
1722	一首情歌
1007	坚持到底
1013	天黑
1012	他一定很爱你
1010	你就像个小孩
1014	天天看到你

"萧亚轩新歌+精选专辑"

1729	旧事
1730	美丽的插曲
1731	未来的未来
1081	爱的主打歌
1098	一个人的精彩
1100	最熟悉的陌生人
1079	Cappuccino
1089	蔷薇

抢鲜下载

F.I.R

1230	你的微笑
1231	我们的爱
1740	我是你的罗密欧
1695	Lydia
1696	Fly Away
1723	Flower Show
1724	该
1726	梦经记

周杰伦

1698	七里香
1699	将军
1700	借口
1701	困兽之斗
1702	乱舞春秋
1703	外婆
1704	我的地盘
1706	园游会
1707	止战之殇

1676	子弹列车	林俊杰
1607	第二天堂	林俊杰
1609	豆浆油条	林俊杰
1725	还有我	何炅
1736	栀子花开	何炅
1734	微笑	何炅，桑兰
1732	夏日剧集	梁咏琪
1733	像你	梁咏琪
1737	要强	房祖名
1738	一公尺	言诚旭
1739	笑着哭	汪峰

新鲜出炉

1603	情人	刀郎
1741	2002年的第一场雪	刀郎
1649	回心转意	侯强
1640	爱的套餐	王心凌
1619	爱你	王心凌
1697	大风吹	许慧欣
1713	我要轻轻为你唱首歌	许慧欣
1714	幸福	许慧欣
1344	花香	许绍洋
1345	幸福的瞬间	许绍洋
1455	处处吻	杨千桦
1456	电光幻影	杨千桦
1030	东风破	周杰伦
1032	断了的弦	周杰伦
1033	轨迹	周杰伦
1055	以父之名	周杰伦
1044	忍者	周杰伦
1045	三年二班	周杰伦
1049	双节棍	周杰伦
1200	大地	Beyond
1163	IOIO	S.H.E
1177	他还是不懂	S.H.E
1060	爱情36计	蔡依林
1066	海盗	蔡依林
1070	看我72变	蔡依林
1076	说爱你	蔡依林
1253	一生何求	陈百强
1380	千千阙歌	陈慧娴
1291	爱情诺曼底	黄征
1300	痴心绝对	李圣杰
1404	归属感	梁咏琪
1405	假装	梁咏琪

铃声一箩筐

1302	冰雨	刘德华
1101	大家来恋爱	刘若英
1104	后来	刘若英
1110	一辈子的孤单	刘若英
1217	梁祝	女子十二乐坊
1315	壁虎漫步	潘玮柏
1314	爱上未来的你	潘玮柏
1708	Radio In My Head	朴树
1331	生如夏花	朴树
1209	在他乡	水木年华
1121	遇见	孙燕姿
1141	红豆	王菲
1154	旋木	王菲
1631	赌神	五月天
1210	别惹我	五月天
1211	恒星的恒心	五月天
1212	拥抱	五月天
1716	主题曲	萧正楠
1240	如果没有感觉	谢霆锋
1444	星语心愿	张柏芝
1351	倩女幽魂	张国荣
1450	独家试唱	郑秀文
1372	黄昏	周传雄
1373	记事本	周传雄
1462	好想大声说喜欢你	《灌篮高手》
1645	直到世界终结时	《灌篮高手》
1682	只想凝视你	《灌篮高手》
1487	Butterfly	跳舞机音乐
1484	Para Para Sakura	《浪漫樱花》
1469	麦当劳广告歌	《麦当劳》
1470	我是侦探	《名侦探柯南主题曲》
1491	魂斗罗	游戏音乐

试听 中国移动手机用户拨打 125908966 加 铃声代码 即可试听歌曲。
例如：中国移动手机用户拨打 1259089661267 就可以试听"十年"

姓名大剖析

姓名并非简单的符号

杨岗丽改叫杨钰莹，马上星运亨通！
王靖雯改名王菲，结果红到发紫

发送 **RM姓名** (例：RM张三) 到 **2000979**(移动) **9000979**(联通)

看看你的姓名意味着什么？ 接收:1元/条 1-5条

指纹的学问

呈旋涡状排列的指纹叫螺纹，个数不同，含义也不同！想知道你的指纹意义吗？



男生左手BNA
女生右手BNB
0-5表示螺纹的数量

男生 / 女生 发送 **BNA数字** / **BNB数字** 到 **2000979**(移动) **9000979**(联通)

例:左手三只螺纹的男生发送BNA3 接收:1元/条 1-5条

前世之谜

你看，我做过唐代大虾！那有什么，我还是哥伦布的助手哦——快来看你的趣味前世吧！

发送**UQ**加**你的8位生日**到 **2000979**(移动) **9000979**(联通)
(例:UQ19800312)

更多前世的独家爆料等着你！ (仅限中国移动彩信手机用户) 接收:1元/条 1-5条

经典美女

天姿玉质
出水芙蓉

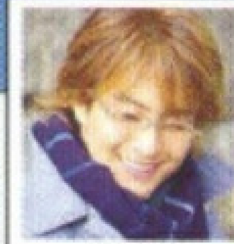
赶快发送短信 **T** 到 **2000979**(移动)

(仅限中国移动彩信用户) 就能马上拥有超炫美女酷图 0.5元/张

彩信

下载方法 中国移动彩信手机用户发送相应的**图片代码**到**20003813**
例如：中国移动彩信手机用户发送短信8533到20003813即可下载图片:裴勇俊

特别推荐


8533


8564

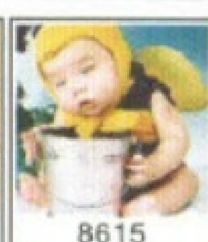

8683

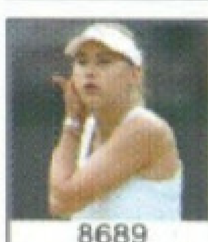

8684

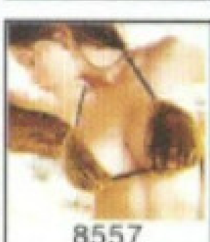

8596


8686


8687

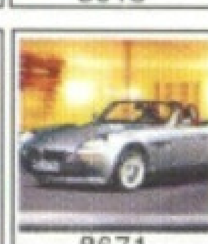

8615


8689

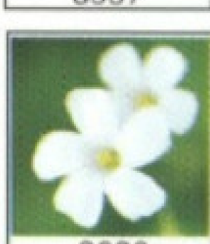

8557

图片


8670


8671


8635


8636

动态壁纸

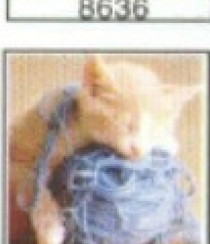

8720



8662


8666


8669


8664

下载


8733

更多图片请浏览：**http://mms.linktone.com**

图片价格：2元/条

邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN